AMIGANEWS

AMIGA DP INCLUS !

ISSN 1164-1746

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

Brilliance: un nouveau standard?

TESTS:
Emplant
AmiQuest
SAS C v6
Video Director

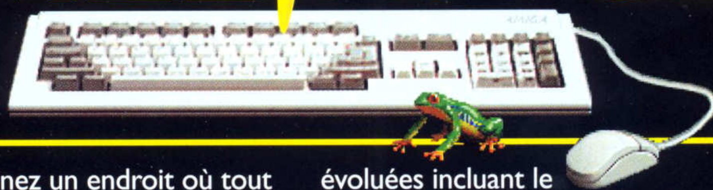
SPECIAL: Bienvenue sur Amiga
Quel moniteur pour quel Amiga?

M 4584 - 61 - 32,00 F

Octobre 1993 N° 61
Suisse 9.8 FS,
Belgique 225FB, Canada $6



BRILLIANCE



Imaginez un endroit où tout est plus vivant, plus coloré, plus facile ; un endroit où tout est different mais où tout vous paraît limpide et immédiat.



Brilliance™ de Digital Creations est un logiciel de dessin et d'animation intégralement nouveau qui vous apporte les performances de l'Amiga sur un plateau. Son interface "empilable" met toutes ses fonctions directement à votre portée : Undo / Redo illimité, dessin par courbes de Bézier, dégradés sur 256 couleurs, "banque" de 8 brosses fixes ou animées directement accèssibles, aérographe totalement paramétrable, fonctions d'animation très évoluées incluant le niveau de transparence de la brosse (effets de fondus) et le facteur d'accélération sur chacun des axes.

Mais Brilliance™ est avant tout un logiciel de dessin surpuissant capable de fonctionner dans tous les modes graphiques de l'Amiga y compris en 256 couleurs et en HAM8. Son module TRUEBrilliance™ permet même de travailler en HAM6 ou HAM8 sur des images en 15 et 24 bits dont la résolution n'est limitée que par la mémoire disponible.



Si, comme Jim SACHS, vous avez choisi l'Amiga pour ses performances graphiques, comme lui, vous opterez pour Brilliance™.
Brilliance™ est dès à présent disponible chez votre revendeur et à la Fnac.



DIGITAL CREATIONS

14, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC, France
Tél: (+33) 56 363 441, Fax: (+33) 56 362 846

Editorial

Les changements chez Commodore sont profonds, et pas seulement en France. La firme a arrêté la production d'ordinateurs "compatibles" pour se concentrer entièrement à la gamme Amiga, nous pouvons presque dire "à la gamme Amiga32". Les efforts déployés pour le développement et le lancement de cette console de jeu ont déjà retardé certaines avances prévues pour les ordinateurs, comme par exemple l'utilisation d'un digital signal processor (DSP), re-targetable graphics (RTG) et de réseaux. Un autre effet négatif de cette évolution est la perte de nombreux emplois, chez Commodore France et ailleurs dans le monde.

Il y a néanmoins un côté positif. L'Amiga32 lui-même est une affirmation de l'adaptabilité du système Amiga. Si son lancement est réussi, Commodore sera mieux placé pour développer l'AmigaDOS et les ordinateurs de la gamme. Les lecteurs compatibles CD32 seront bientôt disponibles, et nos Amiga deviendront du même coup des lecteurs de CD vidéo (films de cinéma), CD audio, CD photo et CD data (encyclopaedies etc).

Si, par contre, l'Amiga32 s'avère être un échec, nous pouvons parier que l'Amiga deviendra un ordinateur japonais en très peu de temps... Au moins, n'allons-nous pas nous ennuyer dans les mois à venir.

SOMMAIRE



NOTRE COUVERTURE

L'image de couverture provient d'une animation réalisée par la société C.S.D. Elle a été calculée sur la configuration suivante: A3000 (25 Mo RAM), Carte 68040 Mercury, HD 150 Mo, Carte OpalVision. Sa résolution est de 1024 X 1485 . C.S.D (Creative Synthesys Dream) est une société spécialisée dans la réalisation d'animations 3D. C.S.D, 22 rue Claude Bernard, 30100 Ales. Tél: (33) 66.56.73.10.

L'insert en perspective, est une partie de l'image "Amiga Lagoon", créée par Jim Sachs.

INDEX DES ANNONCEURS

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,** SARL au capital de 2000F
12 Rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 61-47-25-67 FAX : 61-47-25-69

Directeur de la Publication: **Bruce Lepper**

Assistants de rédaction: **Nicole Saunier, Michel Castel, Bruno Parcellier**

Publicité et comptabilité: **Esmeralda Gimeno**

Ont participé à ce numéro:

Pierre Ardichvili, Philippe Bérard, Denis Bernard, Cédric Beust, Gilles Bourdin, Laurent Camarasa, Thierry Colin, Barrou Diallo, Philippe Ducalet, Jean Luc Faubert, Lionel Guillang, Régis Hervagault, Lucas Janin, Olivier Jeannet, Henry kling, Jean Marie Lagarde, Xavier Leclercq, Malika, Fabrice Neyret, Cristopher P. Potter, Snoupi, Gilles Soulet, Marc Tecles, Zestoon

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse. Distri Media (Mr Vernhes) à Toulouse, pour connaître les points de ventes les plus proches (Tél: 61.15.15.30)

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper

Flashage: EXE, 10 rue Lavigne 31300 Toulouse, tél 61-59-38-38, et Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, FAX 61 99 05 32

Ce journal est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v3.0*

Commodore se désengage du monde PC

et confirme l'arrivée en 1994 du RISC et Windows NT sur Amiga

Pour le lancement de la console CD32, Commodore s'est offert le luxe du Musée des Sports du Parc des Princes à Paris.

Outre la présentation des versions définitives de *Diggers* et *Robocop* (les deux jeux fournis avec la console), cette conférence a aussi été l'occasion de quelques annonces officielles concernant le futur de la gamme Amiga et de la politique commerciale et de développement de Commodore pour les années à venir.



La console sera disponible à partir d'octobre

Choix

Mr. Georges Fornay a officiellement confirmé la venue des prochains modèles haut de gamme "basés sur la technologie RISC et pouvant faire tourner Windows NT pour 1994. Il n'a cependant pas précisé quel allait être le processeur RISC utilisé, les choix possibles pouvant s'orienter vers l'Alpha de DEC, les processeurs RISC HP ou encore le Power PC IBM/Apple.

Commodore a également annoncé son désengagement du marché des compatibles PC. La gamme Commodore a été cédée au constructeur taïwanais ACER qui s'occupera également de la commercialisation de la gamme Amiga dans le sud-est asiatique. Pour le marché japonais, c'est Epson qui prendra en charge l'Amiga. Commodore reste donc avec pour seul produit l'Amiga et il pourra désormais y consacrer tous ses efforts de développement et de commercialisation. Ce choix stratégique, qui marque un tournant dans l'histoire de Commodore, a été dicté par une forte baisse de la rentabilité de l'activité PC dans un marché devenu trop concurrentiel. Pour l'Amiga, c'est plutôt une bonne nouvelle, mais les conséquences de cette décision ont été une dure restructuration de la société dans le monde. Des filiales ont été supprimées dans certains pays et il y a eu beaucoup de licenciements. Espérons que le pari de l'Amiga aura été bon et que Commodore pourra en tirer suffisamment de profit pour continuer à exister. La console CD32 est considérée par beaucoup comme la dernière chance de salut.

Les chances de réussir

Il faut tout de même avouer que Commodore s'est donné toutes les chances de réussir. Le concept du produit est excellent: des capacités au-dessus des normes actuelles, un prix attractif, le support actif de la majorité des éditeurs et un plan marketing bien ficelé.

La console sera disponible dès octobre. Elle sera distribuée dans les rayons "consoles" des multi-spécialistes et GMS (FNAC, Darty, Conforama, Hypermédia, Interdiscount, Auchan...) et les distributeurs micro traditionnels. La campagne publicitaire se fera entre le 10 octobre et le 20 décembre sur les principales chaînes de télévision françaises avec pour cible les 11-14 ans et les 15-24 ans.

Comme nous vous le disions déjà le mois dernier, la CD32 se base sur une carte mère d'Amiga 1200, avec 2Mo de mémoire et un lecteur CD ROM double vitesse, pouvant lire 300 Ko par seconde, ce qui rend les temps de chargement plus qu'acceptables. Une puce nommée AKIKO se charge de la conversion en temps réel des modes chunky pixel (mode graphique des PC) en modes bitplan Amiga. Les éditeurs n'auront donc plus de difficultés à porter les jeux PC sur Amiga CD32, d'autant plus que les capacités graphiques standard des composants AGA permettent désormais 256 couleurs ou plus.

Full Motion Video

Le module FMV (Full Motion Vidéo) est prêt, il sera commercialisé à un prix de 1490 FF TTC et permettra de transformer la console en une espèce de mini-lecteur de vidéodisques au format CD Vidéo 12 cm. Ce module permet de décompresser en temps réel des données au format MPEG et l'Amiga se charge d'afficher le tout en plein écran. Les composants utilisés sont issus de la société C-Cubed, bien connue dans le monde Macintosh. Les démonstrations faites par Commodore de ce module sur la console étaient très impressionnantes, les qualités d'animation, d'affichage et de son sont excellentes. On croit regarder la télévision. Un CD de 12 cm pourra contenir 74 minutes de film avec son. Les jeux basés sur ce module pourront atteindre des qualités graphiques et d'animations jamais vues auparavant.

AmigaDOS 3.1 arrive

Pour l'Amiga 1200 et le 4000, des extensions CD32 sont prévues pour la fin 93. Une nouvelle version de l'OS (3.1), déjà présente en ROM sur la console, sera distribuée à cette occasion. Le prix n'a pas été communiqué et il n'est pas encore établi si cette extension inclura le module FMV en standard.

Commodore a fait une démonstration percutante du FMV sur le CD32. Nous avons pu voir quelques clips vidéo: *Killer de Seal*, *Blaze of Glory* de Bon Jovi et un autre de Enya. Plein écran, animation 100%, qualité d'image top. Nous en sommes d'ailleurs arrivés à un stade où les critères d'appréciation utilisés dans le monde informatique (nombre d'images par seconde, résolution, 256 ou 16 millions de couleurs...) sont eux-mêmes dépassés et n'ont plus beaucoup de sens. Ce que nous avons pu voir et entendre était qualitativement inégalé sur micro. Il serait plus réaliste de comparer le FMV Amiga à ce qu'on obtient sur un magnétoscope SVHS ou sur un lecteur CD Vidéo...

Je me suis dit que l'Amiga n'est plus un ordinateur, il faut lui trouver un autre nom moins restrictif qui corresponde mieux à ce qu'il est aujourd'hui capable de faire. -***Gilles Bourdin***

Commodore France dément le 1400

C'est un produit qui n'existe pas, nous a expliqué un porte-parole, suite à une série de rumeurs le mois dernier prévoyant la sortie d'un petit Amiga avec clavier séparé.

En vrac

Chipset AAA

Les premiers prototypes sont terminés et actuellement en test avec la nouvelle version de l'OS, sans doute Amigados 4.0. Les premiers Amiga AAA finaux devraient être terminés au premier trimestre 1994 et si tout se passe bien, leur commercialisation pourrait avoir lieu au troisième trimestre 1994.

A4000T

Sa fabrication a été retardée notamment par le développement de la console CD32. En France, le 4000T devrait être disponible en novembre 1993.

A4091

La carte SCSI II est disponible pour l'A4000 mais elle nécessite un remplacement d'un des composants (BUSTER) sur la carte mère de l'A4000. Sur les modèles récents du 4000, le Buster se trouve dans un socle et il suffit de le remplacer par le nouveau modèle livré avec la carte. Sur les modèles plus anciens, il est soudé à même la carte mère et nécessite une intervention du SAV de Commodore.

Carte DSP

Encore un projet retardé par le développement consacré à la console. N'y comptez pas avant début 1994.

RTG

(Retargetable Graphics) est une fonction de l'Amigados 4.0, permettant à l'Amiga de rediriger l'affichage vers toute carte graphique ou nouveaux composants Amiga. Ceci est déjà possible avec le système EGS ou les cartes graphiques disposant d'une émulation Workbench.

Amigados 3.1

Sera disponible dans quelques semaines, probablement lors du lancement des extensions CD32 pour A1200 et A4000. Cette version de l'Amigados se trouve déjà dans les ROMs de la console, sa principale innovation étant la gestion des périphériques CD ROM avec un nouveau filesystem. **-Gilles Bourdin**

WORLD OF COMMODORE AMIGA

Pasadena '93

La manifestation a eu lieu les 10, 11 et 12 septembre à Pasadena (banlieue chic de Los Angeles). Comme d'habitude, c'était l'occasion de découvrir une multitude de nouveautés, dont certaines sont vraiment époustouflantes.

Le cadre

Ca y est, c'est le grand jour. J'ai tout préparé : appareil photo, petite pile d'Amiga-News à distribuer, la lettre m'officialisant comme reporter de presse. J'ai fait le plein dans ma Corvette et mis mes lunettes noires. On peut partir... Après à peine une heure de freeway (je ne vous dirai pas à quelle vitesse je roulais, de peur que la CHP (California Highway Patrol, vous savez, les deux rigolos sur leurs motos qui passent sur TF1) ne lisent AmigaNews), j'arrive à Pasadena. Là, tout est bien indiqué, et il y a même un parking gratuit pour y laisser mon monstre.

Je note d'emblée avec grand plaisir que le célèbre WOC (World of Commodore) s'appelle maintenant WOCA (WOC Amiga). Cela va dans le sens des efforts que Commodore fait en ce moment en se concentrant sur l'Amiga plutôt que sur les PC. La manifestation se déroule au Pasadena Center, sorte de grand palais des Congrès, avec plusieurs salles de conférences et un grand hall central.

Sur ce, je me présente à l'entrée, où une charmante hôtesse, téléphone cellulaire à la main, me donne mon badge de presse. J'entends un vague grondement sourd émanant du grand hall au fond. C'est parti!

Commodore

Sur le stand Commodore on pouvait y essayer le petit CD32 ($399) équipé d'une carte MPEG-1 (environ $200). Le standard MPEG-1 (Moving Picture Expert Group) est une norme de compression des images animées, avec perte. Cela signifie que la qualité des animations restituées n'est plus aussi bonne que celle de l'original, car un codage de la totalité de l'information contenue dans l'original ne permettrait pas d'atteindre des taux de compression suffisants. Avec une compression sans pertes (disons Lha, Zip ou ce que vous voulez), jouer des animations en plein écran et temps réel à partir d'un CD-ROM pose le double problème de la quantité d'information que l'on peut mettre sur le disque, et surtout du débit avec lequel ce dernier doit envoyer les images au décompacteur.

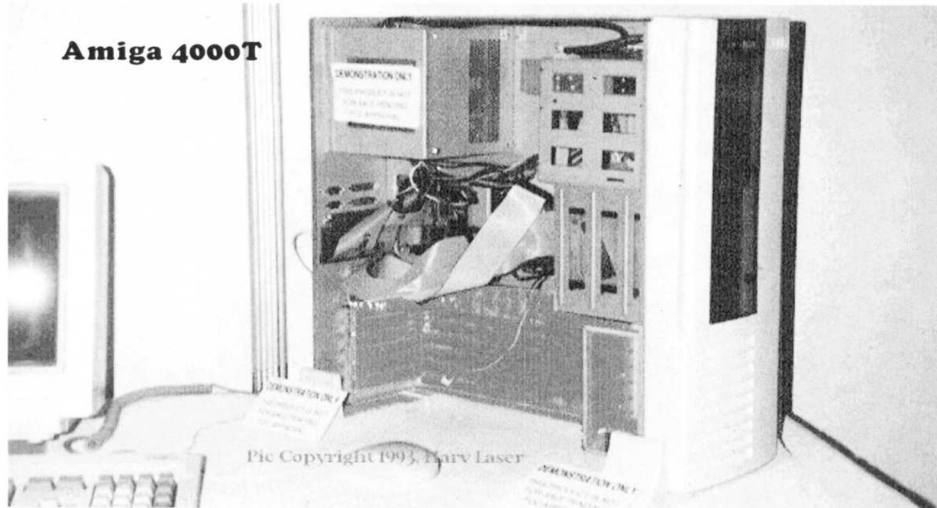
Pour atteindre des taux de compressions plus intéressants, le principe de la compression MPEG a été tiré d'une étude précise de la physiologie de la vision. On s'est alors rendu compte que les images contenaient beaucoup plus d'informations que ce que l'on va être capable de voir (par exemple, il est inutile de reproduire une texture compliquée d'un objet qui apparaît très sombre sur une image : l'oeil ne va pas la voir. On peut donc gagner autant d'octets en l'éliminant). Le standard MPEG introduit en outre des astuces de compression adaptées aux animations : en particulier, on ne garde pour une image que les parties qui ont bougé par rapport à la précédente.

Enfin, est inclue dans la norme MPEG une compression de la bande son, là aussi fondée sur la psychoacoustique, similaire à ce que l'on trouve sur les MiniDisc ou DCC (par exemple, un bon coup de grosse caisse va masquer les sons graves pendant quelques millisecondes, le temps pour votre oreille de se remettre de ce que vous venez de lui asséner; inutile donc de stocker les sons graves pendant quelques millisecondes après un coup de grosse caisse (masquage temporel), etc...).

Le résultat est impressionnant : on dispose maintenant sur un CD 12cm standard de 74 minutes de vidéo + son stéréo! La qualité n'est bien sûr pas parfaite, mais elle vaut sans problème celle d'un très bon magnétoscope VHS (352 x 240 / 16M couleurs en 25 images/sec). Ce qui est surtout intéressant dans cette technologie MPEG, c'est que même si toute l'information n'est pas conservée, nos organes sensoriels n'y voient que du feu! Cet exploit est le résultat de longues années de recherches, et en particulier de la création de circuits intégrés ultra-rapides pour assurer la décompression en temps réel. Et ce n'est pas fini : MPEG-2 est en cours de finalisation et les nouveaux circuits seront certainement compatibles broche-à-broche avec les circuits MPEG-1!

Le CD32 équipé de sa carte MPEG peut jouer des CD-Vidéo, qui s'annoncent comme un nouveau standard (appuyé par Philips, JVC, etc... donc on ne plaisante plus!) destiné à faire disparaître les magnétoscopes VHS. En effet, deux CD 12cm coûtent bien moins cher à la production qu'une cassette VHS... Pour ceux qui sont intéressés par les Photo-CD de Kodak, sachez que tout est prêt dans le CD32, et que Commodore attend que Philips lâche sa licence exclusive signée avec Kodak (du temps du CD-I).

Je pense que vous avez déjà toutes les autres infos techniques sur le CD32; je rappelle tout de même en vrac au cas où : 68EC020, 2 Mo chip ram, 1 ko ram non volatile, AGA chipset, lecteur CD double speed, contrôleur 11 boutons (genre celui de la Super-Nintendo), sorties S-Vidéo, composite, et RF (ce qui voudra dire PAL par prise antenne en Europe), convertisseurs 18 bits pour le son, mixable di-



Amiga 4000T

rectement avec les canaux audio de l'Amiga qui se cache dans la bête, deux ports série (un pour un clavier en option, et un pour un modem, par exemple pour jouer à plusieurs via le téléphone), et un port d'extension complet 32-bits avec tous les signaux importants dans l'Amiga (la porte ouverte à des contrôleurs de disques durs, des genlocks, etc...).

Une démo tournant sur les CD32 du stand Commodore laissait présager des choses assez extraordinaires : par exemple, on voit deux petits avions se poursuivant en scrolling horizontal saccadé et résolution pourrie. 'tchh tchh tchh' fait l'un en tirant sur l'autre. Puis une voix s'élève : "est-ce comme cela que vous concevez les jeux vidéo? - PAS NOUS!" et un superbe avion en 3D-ray-tracing fait voler l'écran en éclats et vous évite de justesse! Pas de doute, le CD32 surpasse de loin tout ce qui existe.

A l'autre extrême de la gamme, on pouvait aussi admirer un énorme A4000T (le mot 'tower [TM]' ayant été déposé il y a déjà longtemps par une compagnie concurrente qui se réveille enfin pour taper sur tout le monde, il va falloir s'en passer dorénavant!). Il est annoncé pour fin novembre, et comporte : 2 slots vidéo, un contrôleur SCSI-II en standard en plus de l'IDE, 5 slots Zorro-III et 5 baies pour mettre vos multiples disques! *(voir photo)*

Jeff Porter (directeur de l'engineering, Commodore International) a livré très peu d'informations sur les développements en cours : les cartes DSP repartent, elles avaient simplement été retardées par le développement du CD32, le AAA arrivera fin 1994, avec la RTG, les développements réseaux vont très bien et l'AmigaDOS 3.1 est fini, il n'y a plus qu'à faire la boîte. Enfin, concernant un futur plus lointain, Jeff Porter indiquait que les Amiga à base de RISC étaient toujours à l'étude : ce sera pour plus tard, mais ce sera un très bon processeur (ils sont en train de faire une étude des différents processeurs RISC existants ou annoncés).

Et les autres...

Ambitious Technologies : présentaient le Toaster-Oven, un gros boîtier T (ou 'tower [TM]' si vous préférez) dans lequel on pouvait mettre indifféremment sa carte mère de 3000 ou 4000. 11 slots, 10 drive-bays (5 en 5"1/4, 4 en 3"1/2 plus le drive standard), alimentation 300 Watts, 2 ventilateurs, blindage électromagnétique complet,... bref, "it's HUGE" comme on dit ici! Surtout, un replacement astucieux de la carte fille des Amigas 3000/4000 évite de gaspiller des slots quand on met des cartes "épaisses". Le Toaster Oven sera distribué en France, sous un autre nom (parce que, bon, le Toaster, ici...). Tout cela pour un SRP (Suggested Retail Price = Prix Public Conseillé, c'est à dire en clair prix maximum) de $799. [1519 W. 134th Street, Gardena, CA 90249, U.S.A.]

AmigaWorld : là aussi, on offrait des anciens numéros, et -très bonne idée- des fiches cartonnées résumant en une page double face, les commandes de l'AmigaDos avec un exemple type. De plus, on y vendait une cassette vidéo qui présentait les gagnants d'un concours d'animation en synthèse (48 min). AmigaWorld a maintenant une petite soeur, '*Desktop Video World*', magazine multi-plateforme (Amiga, PC, Mac) axée vidéo. [80 Elm St., Peterborough, NH 03458, U.S.A.]

Centaur Development : sur un grand et beau stand, on pouvait admirer les capacités du package *Opal Vision*, dans sa version complète (en particulier les Roaster-Chips qui font des effets 3D en temps réel (genre page qui se tourne, ou image qui vient du fin fond du cosmos en tournoyant) sont assez bluffants. D'autant que le tout se passe en 24-bits (16 M couleurs)). Je n'insiste pas étant donné que le produit est déjà bien connu en France et que les nouveautés présentes ici ont déjà été annoncées depuis belle lurette et ne sont pas encore disponibles. Enfin les fous de vidéo vont pouvoir avoir MIEUX que ce fameux Toaster (ici, l'Opal Vision se présente vraiment en concurrente du Toaster, avec publicités comparatives à l'appui!). Des démos étaient faites régulièrement par des pros et sur écran géant : très intéressant; bravo! [P.O. box 3959, Torrance, CA 90503, U.S.A.]

Computer System Associates (CSA) : présentait trois produits sympa : la carte 40/4 Magnum, avec un 68040/33Mhz, jusqu'à 64 Mo de ram (en barettes SIMM) et un contrôleur SCSI-II pour A2000; Twelve Gauge, un accélérateur pour A1200 avec un 68030/50 Mhz, support copro, ram, SCSI et interface réseau, aussi présenté en version "low-cost", avec un 68030 moins rapide; et enfin CSANET, une interface réseau bas prix. Je ne vous dirai pas les prix spéciaux pratiqués lors du salon, afin de ne pas trop vous dégoûter de n'être pas venus! [7564 Trade St., San Diego, CA 92121, U.S.A.]

Creative Computers : l'un des plus grands magazines d'Amiga aux U.S.A. faisait une gigantesque braderie. Les machines et les cartes partaient à tour de bras. Des photos dans le prochain numéro... [4453 Redondo Beach Blvd., Lawndale, CA 90260, U.S.A.]

Digital Creation : outre la dernière version de Brillance, le logiciel de dessin pour AGA présenté dans ce numéro, on trouvait sur ce stand une solution intéressante pour ceux qui manquent de ports vidéo : the Video Slot Box qui est en fait un boitier de PC mini-tower [TM] (oups, je veux dire mini-T) dans lequel est installée une extension de bus avec plein de ports, une grosse alimentation, et tout.

Digital Micronics Inc. : présentait une **carte MPEG** pour A2000, 3000 et 4000, avec le même circuit (C-Cube) de décompression que celui présent en option dans le CD32. Des sorties NTSC, PAL, RGB, etc... hélas complètement indépendantes de la vidéo Amiga, une interpolation horizontale temps réel pour afficher du 704 x 240 /16 M/25 im/sec. L'intérêt de cette carte est de pouvoir créer soi-même des animations MPEG (la compression, qui doit se faire de façon logicielle car les nouveaux circuits ne font que de la décompression, doit ramer de façon assez sévère!). Le tout pour un SRP de $1295.

DKB Software : annonçaient leur nouvelle carte graphique **Piccolo**, pour Zorro-II ou Zorro-III (détection automatique, et réglage de la vitesse des transferts en conséquence), avec blitter 32 bits et tout le tralala. Cette carte est présentée comme une solution bas prix, qui de plus "ne sacrifie pas le nombre de couleurs à la résolution" : et hop, du 800 x 600 en 24-bits, et jusqu'à 1280 x 1024 en 8-bits (256 couleurs). Euh ben... et le 1280 x 1024 en 24-bits, où est-il? Là, je n'ai pas du tout compris parce qu'il y a déjà la Retina qui .. euh, enfin, bon.

Sinon, on pouvait admirer **Peggy** the MPEG board qui nous décompressait des animations MPEG dans un A4000 aussi bien qu'un CD32. Très intéressant pour tous ceux qui ont envie de travailler avec des animations MPEG en ayant des possibilités de contrôle et de création plus étendues que ce que peut offrir un "contrôleur de jeu 11 boutons"...

Enfin, DKB présentait de nombreux petits trésors : MegAChip, 2Mb de chip ram pour A500, A2000, et CDTV (vous la connaissez certainement déjà), DKB 1202, 8Mo ram + copro + clock pour A1200, DKB 3128, 128 Mo de ram en Zorro-III, The Clock, horloge temps réel pour A1200, etc...

Expert Services : présentait la **Picasso II RTG**, avec un gros slogan "RTG is here" et des tee-shirts donnant la définition du mot "ReTargetableGraphics". Comment? La fameuse RTG est arrivée? Bon, en fait, il s'agit d'un RTG "maison", mais qui ne posera aucun problème pour passer au vrai RTG dès que Commodore le sortira. Donc un bon compromis en attendant,... pour les possesseurs de Picasso II. On pouvait aussi y voir DisplayMaker, un nouvel Application Builder, très bien fait.[7559 Mall Rd., Florence, KY 41042, U.S.A.]

Great Valley Products : leur animation phare était l'annonce de leur nouvelle carte graphique EGS-28/24 SPECTRUM qui sortira début octobre (donc elle doit être sortie?). Cette carte peut produire des modes vidéo (NTSC, PAL, et même SECAM!), mais aussi des résolutions supérieures (1600 x 1280 4-bits, 1280 x 1024 8-bits, et 800 x 600 24-bits). Elle a un blitter, est RTG-ready, s'adapte automatiquement Zorro-II ou III, émule le Workbench, on peut en mettre plusieurs dans un même Amiga (genre écran haute résolution pour un modeler 3D, et résultat tel qu'il sera enregistré sur un autre écran en résolution vidéo), etc... En un mot, c'est encore un très bon produit GVP!

A1230 Turbo+ Performance Series II, outre son nom qui en jette, propose un 68030/50 MHz, RAM 32 bits 60ns 0-wait state jusqu'à 32

Mo, connecteur pour SCSI, 68882, clock, etc... pour A1200. Disponible en octobre/novembre pour un prix inconnu.

A1291 SCSI kit est un contrôleur SCSI qui se branche sur la carte précédente, avec toutes les options habituelles de GVP (FAAASTROM, etc...).

Enfin, on annonçait TBCPlus, une carte de TBC avec SMPTE/EBU time code receiver/generator dans n'importe quel format VITC/LTC (j'espère que je suis clair), frame grabber, frame buffer, composite keyer, etc... Disponible en novembre.

Heifner Communications Inc. : présentait et vendait **Pegger**, un logiciel de compression JPEG automatique et transparent (comme peuvent l'être par exemple des logiciels de compression de disque dur, qui court-circuitent le système, compressent les données juste avant de les écrire sur le disque, et les décompressent à la lecture. Cela marche très bien sur Amiga, et de façon très propre car les points d'entrée et de modification dans le système sont nombreux). Bon, bien sûr, ça rame un petit peu, car la compression JPEG n'est quand même pas une mince affaire, mais c'est néanmoins une très bonne idée. SRP : $99.95. [4451 I-70 Drive NW, Columbia, MO 65202, U.S.A.]

GfxBase : je ne sais plus s'ils avaient vraiment un stand à eux, mais j'ai vu quelque part la dernière version de leur logiciel de terminal X11R4. Je rappelle que le principe de ce logiciel est de permettre a l'Amiga d'afficher des écrans X-Window alors qu'il tourne toujours sous AmigaDos, et pas sous UNIX. L'Amiga reçoit alors des commandes d'affichage en provenance d'une carte Ethernet par exemple, et les exécute dans un bel écran Amiga, scrollable, etc... le tout étant parfaitement multitâche. L'Amiga ainsi équipé devient donc le terminal graphique le plus puissant à ce jour, puisqu'on peut exécuter des applications AmigaDos en même temps, et même ouvrir plusieurs écrans X sur un seul Amiga, y compris avec des window-managers différents! Le package vient avec une série de programmes, et un support AGA complet (en particulier un mode 800 x 600 256 couleurs en Super72, ou du 1440 x 568 PAL). [1881 Ellwell Dr. Milpitas, CA 95035]

Lightworks Graphics : présentait une interface et un logiciel permettant de faire des animations contrôlées par de la musique. Le système se compose d'une boîte se branchant sur le port parallèle avec deux entrées audio et une dizaine de potentiomètres rectilignes. En fait, il semble que ces derniers ne servent que de sorte de clavier déporté (ils n'ont pas d'action directe dans la boîte, mais leur position peut être lue par l'Amiga). Ensuite, on dispose d'un logiciel très bien fait avec une belle interface graphique pour régler les effets. Bon, d'accord, ceux-ci sont souvent un petit peu "faciles" pour un Amiga (beaucoup de cyclage de couleurs, etc...), mais cela me semble néanmoins une idée originale pour mettre dans une boîte de nuit avec projection sur écran géant, en remplacement de l'éternel laser qui dessine des courbes de Lissajous... [2685 Burnside Rd., Sebastopol, CA 95472, U.S.A.]

MegageM : est une petite entreprise qui proposait des produits originaux : AmiVR, des lunettes à cristaux liquides pour visualiser de la 3D avec un réalisme saisissant (le principe est simple : on fait flicker l'image pour l'oeil gauche et l'image décalée pour l'oeil droit par un bon affichage en mode entrelacé, et les lunettes se comportent comme un diaphragme d'appareil photographique, laissant passer la lumière vers l'oeil gauche pendant que l'image pour l'oeil gauche est affichée, et de même pour l'oeil droit. Cela existait déjà, mais l'originalité vient d'une version prévue pour marcher sans ordinateur (la synchronisation des lunettes se faisant sur les pics de synchro de n'importe quel signal vidéo). Vous pouvez alors enregistrer vos animations 3D préférées sur magnétoscope, et les visualiser plus tard sans devoir faire appel à l'Amiga. SRP : $300 pour une paire de lunettes, $400 pour deux paires branchées sur la même interface (deux spectateurs).

Plusieurs logiciels étaient en outre visibles : RPaint 1.0, un programme de dessin piloté par AREXX, des logiciels d'expérimentation sur les fractales, les réseaux de neurones, etc...

Sur le même stand, Cahocity présentait **GeoForge**, un générateur de planètes et de terrains fractals conçu pour être utilisé avec Vista Pro (disponible en décembre, pour $69), et Fridae!, un logiciel d'agenda complet (avec alarmes, rappels de dates importantes,...) (disponible en Avril, pour $49). [MegageM, 1903 Adria, Santa Maria, CA 93454, U.S.A.] [Cahocity, 221 Town Center West #259, Santa Maria, CA 93454, U.S.A.]

Migraph : enfin!, un scanner à main couleur 18 bits 200 dpi, faisant aussi 64 vrais niveaux de gris en 400 dpi, et qui vient en standard avec un logiciel d'OCR (Optical Character Recognition, permet de "lire" les pages de texte que vous scannez, et d'en sortir un fichier ASCII). Je me suis bien sûr jeté sur ce logiciel, et je l'ai trouvé très bien : les caractères qu'il n'a pas reconnus étaient des cas difficiles (lettres collées), et en général, sa suggestion était bonne. Il peut apprendre des nouvelles polices de caractères, est rapide et très pratique à utiliser grâce à une interface graphique astucieuse. SRP $599 avec le logiciel. [37200 Pacific Highway #12, Federal Way, WA 98003, U.S.A.]

Moonlighter Software : présentait Ami-Back, Ami-Back Tools, et **TapeWorm**, qui est un filesystem pour lecteur de bande SCSI (DAT, QIC, etc...). Cela transforme donc votre lecteur de bande en disque dur amovible... sauf en ce qui concerne la vitesse! J'imagine le délire quand on tape "dir" sur une DAT 2 Go pleine à craquer. Combien d'HEURES de musique peut-on enregistrer sur une DAT, au fait? SRP $55. [3208-C E. Colonial Drive #204, Orlando, FL 32803, U.S.A.]

Oxxi : présentait **VideoStage,** un logiciel permettant de faire du titrage, des effets de transition de page, de combiner graphismes et sons, de piloter des genlocks,... bref, un petit studio à la maison, le tout pilotable par ARexx. Superbase 4 dernière mouture s'appelle SBASE 4, et propose une multitude de nouvelles possibilités que je ne vais pas détailler ici. Entre d'autres produits, j'ai enfin remarqué Amiga Client Software, qui permet d'introduire votre Amiga dans un réseau local Novell. SRP : $199 pour un client, $499 pour 5, et jusqu'à $5999 pour 250. [P.O. box 90309, Long Beach, CA 90809, U.S.A.]

Scala, Inc. : avait un gros stand avec de nombreux écrans, et une bonne chaine HiFi pour nous offrir de la véritable présentation multimédia de qualité. On y dégustait des animations réalisées avec les tous nouveaux Scala Multimedia MM300 et InfoChannel IC500. Les nouveautés dans la version MM300 incluent des outils de dessin, la possibilité de redimensionner des brosses ou images, un dithering rapide (algorithme de Floyd-Steinberg), une fonction permettant de calculer la palette optimale lorsque l'on veut afficher plusieurs images sur un même écran, une temporisation absolue des scripts (au lieu de simplement donner les pauses entre les pages), un file-requester qui montre des versions réduites des images (sortes d'icônes, "thumbnails", comme on dit ici), brosses ou animations sur votre disque, lecture directe depuis le disque dur d'échantillon sonore sans limitation de taille,et de nombreux effets de transition (avec des noms idiots comme d'habitude, comme par exemple "nuclear"...). C'est beau, c'est chaud, et cela arrive chez CIS dans le courant du mois d'octobre.

Soft-Logik Publishing Corp. : annonçait PageStream 3.0, avec à l'appui une grosse publicité comparative avec comme conclusion : "the choice is clear. PageStream 3.0 beats XPress 3.2 and PageMaker 5.0. ProPage 4.1 isn't even in the running". Comme je n'y connais pas grand chose en PAO, je ne vais pas trop m'étendre là-dessus, d'autant que la sortie est imminente (on m'a assuré fin octobre). SRP : $395, avec possibilité d'upgrade a prix réduit, y compris pour les possesseurs de ProPage! Par ailleurs, TypeSmith 2.0 est un logiciel de création de polices de caractères vectorielles, qui a l'air très bien fait (SRP : $199). [11131 F.S. Town Sq., St. Louis, MO 63123, U.S.A.]

Systems Development Services, Inc. : présentait un logiciel éducatif prévu pour fonctionner sur les machines équipées de CD-ROM, Robokeet Super Speller, qui va vous apprendre l'orthographe. Très bien pensé, en fonction du public visé : les lettres sont affichées dans une police manuscrite, plus proche de ce que l'on apprend à l'école, on entre les caractères grâce au joystick sur un clavier ABCD... (dans l'ordre alphabétique) affiché à l'écran : il est déjà suffisamment difficile d'apprendre l'alphabet; si en plus il faut retrouver les lettres dans le désordre sur un clavier QWERTY, où va-t-on! Le support CD-ROM a permis de stocker tous les mots prononcés en voix naturelle, beaucoup plus instructive (accent tonique, ...) que la voix synthétique, et il y a de nombreuses animations amusantes. Sur le stand, on trouvait des bonbons et une publicité du produit sous forme de feuille à colorier. Je me suis, bien entendu, précipité pour en prendre une! [Rt. 4, Box 41AA, Dupont Plaza, Room 2W, Parkersburg, WV 26101, U.S.A.]

Sunrize Industries : présentait leur nouvelle solution Studio 16, à base d'AD512 ou AD516, dont l'application présentée était la sonorisation complète d'un morceau de film : 8 voix 16 bits, time code, éditeur complet et très pratique des enchaînements temporels (dans le même genre que ce que j'avais testé sur l'ADC16 de Xanadu : les échantillons sont représentés pas des petites briques que l'on pose sur une partition qui scrolle horizontalement; on peut faire du cross-fading, etc..). L'interfaçage avec le magnétoscope était parfait (on pilotait le scope à la souris), et le résultat digne d'un studio d'enregistrement professionnel. Après la démo, j'ai en outre eu le plaisir d'être tiré au sort et de gagner un CD avec une centaine d'échantillons (genre "voiture de course qui démarre à fooooooond" (tiens, j'aurais pu le faire moi-même, celui-là!) ou "rafale de AK47" (ah, ben j'aurais pu aussi l'enregistrer sans problème : il suffit d'aller à South Central L.A. la nuit!), des bruits de pas sur du gravier, des portes qui claquent, etc...). J'ai beaucoup apprécié!

U.S. Cybernetics Inc : enfin!, on l'attendait, on

en rêvait, on s'apprêtait même à commencer à en faire la schématique, mais elle est arrivée : une carte à transputers pour Amiga. Le produit a été très bien conçu : DMA entre le premier transputer et l'Amiga, library du côté Amiga pour simplifier l'interfaçage logiciel, puis le premier tranputer (un T800 qui exécute un système d'exploitation multitâche et tire 30 Mips, et dispose de 4 Mo de ram 32 bits) communique avec ses potes par 4 liens série 2 Mo/sec. L'architecture est donc on ne peut plus flexible (il suffit de connecter les tranputers entre eux par des petits morceaux de câble série; on peut alors s'amuser à tester différentes configurations (anneau, arbre, hypercube, etc...)). Il y a un compilateur C pour les transputers, avec toutes les fonctions standard trafiquées pour marcher avec l'Amiga (quand on fait un printf dans un programme en C sur un transputer, le message est re-routé vers une fenêtre de l'Amiga). La carte de base devrait coûter moins de $1000, et les transputers additionnels moins de $500. Le stand présentait une application classique (un soft de mandelbrot, où le travail se partageait entre le 68040 de l'Amiga et 3 transputers), mais qui démontrait que le tout marchait sans problème. [1950 Stemmons Freeway #5001, Dallas, TX 75207, U.S.A.]

Utilities Unlimited : présentait bien sûr **Emplant** qui émulait un petit Mac IIx couleur en multitâche avec l'Amiga, avec support d'un bon nombre de cartes graphiques (*Ed: test dans ce numéro*). Mais toujours pas d'autres émulations, malgré les annonces alléchantes (Mac Quadra, Mega ST, PC 486, C64/128, Atari 800/600, et Super-Nintendo!). Donc : patience...

Ce fut un bon week-end bien rempli et très instructif. Encore une fois, le monde de l'Amiga brille par son dynamisme et son inventivité. Espérons seulement que Commodore se mette à faire de véritables efforts marketing! Sur ce, j'en ai vraiment assez de taper depuis des heures un texte français plein d'accents sur le clavier QWERTY de mon bon vieux terminal VAX (je tape /'e à la place de é (style LaTeX), et un petit programme Cécrit par Olivier Jeannet en 5 minutes remettra tout cela en place une fois arrivé en France). Je vous laisse donc à vos nuages et à votre pluie : une partie de beach-volleyball m'attend.

- ***Laurent Itti***, Club Amiga Telecom-Paris
et bientôt Club Amiga UCLA (dès qu'on aura eu le temps de le créer!).
(mon nouvel émail est itti%csc@harboruc.bitnet)

SPECTRUM
DE GVP

CIS annonce la disponibilité d'une nouvelle carte graphique: la GVP EGS 28/24 Spectrum (voir aussi notre reportage du WOCA à Pasadena).

Il s'agit du deuxième produit de la famille des cartes graphiques EGS de GVP. Après l'EGS 110/24 se connectant sur le port 32 bits des cartes accélératrices Combo, ce nouveau modèle s'insère directement dans un port d'extension des Amiga 2000, 3000 ou 4000. L'EGS 28/24 est la première carte graphique qui détecte automatiquement la présence d'un port Zorro III et en exploite les transferts 32 bits sur A3000 et A4000 pour atteindre un taux maximum de 12Mo par seconde.

Les résolutions sont programmables pour s'adapter à tous les moniteurs, et peuvent atteindre 800x600 en 24 bits (16 millions de couleurs), 1024x768 en 16 bits (65000 couleurs), 1600x1280 en 8 bits (256 couleurs). Un driver permet d'utiliser toutes les applications utilisant un écran Workbench dans toutes les résolutions de la carte.

Le support des librairies EGS permet lui aussi d'élargir le choix de logiciels compatibles avec cette carte. Un MPEG Player et un EGS Paint devraient être livrés avec l'EGS Spectrum. Les logiciels comme *Professional Page, Prowrite, Ced, Page Stream, Final Copy* et beaucoup d'autres fonctionnent également sur cette carte. Pour le traitement 24 bits, *Image FX* et *TV Paint 2.0* sont dès à présent adaptés. Quelque soit l'application, l'EGS Spectrum peut afficher des écrans 24 bits ou des écrans standards Amiga sur un même moniteur, grâce à un pass thru intégré. La carte ne condamne pas, non plus, la sortie standard 23 broches qui est utilisable par une application Amiga en même temps qu'une application EGS, chacune de ces applications pouvant être affichée simultanément sur les moniteurs respectifs. L'EGS 28/24 cohabite correctement avec une carte vidéo comme la Vison 24 mais elle peut aussi fonctionner conjointement à d'autres EGS installées dans la même machine grâce à un système développé par GVP le MultiGFX

L'EGS 28/24 Spectrum est équipé de 2Mo de RAM vidéo pour un affichage 24 bits haute résolution stable et d'un blitter. D'après CIS, l'EGS Spectrum est une carte graphique puissante pour l'animation 24 bits temps réel et tout logiciel de dessin 24 bits.

En bref

Lecteur HD: Mr Raeburn, dirigeant de la société CUDA Informatique, nous communique que le lecteur HD de Power Computing permet de lire et écrire aux formats 880K et 1,76Mo sans problème (cf ANews n°60 p7).

Vitepro importe le logiciel *Scenery Animator v4.0* de Natural Graphics. Sont également disponibles, deux disquettes contenant des fichiers aux formats Lightwave et Imagine représentant deux véhicules prestigieux dans leurs moindres détails: une Camaro et une F40. Aladdin 4D voit son prix baisser à 3950F. Trois cassettes vidéo d'aide à l'utilisation de ce soft sont en préparation: Initiation, Perfectionnement1 et Perfectionnement2. *(Vitepro, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél 46 38 17 15, fax 45 25 71 78)*

BSC annonce la nouvelle carte graphique **Graffity** prévue pour mi-octobre. C'est une carte Zorro II et III. Elle propose en soft l'émulation du Workbench, des drivers pour logiciels graphiques (ADPro, etc...), en hard l'autodétection Zorro II ou III, un système automatique pour passer de l'affichage de la carte à celui de l'Amiga standard, des résolutions jusqu'à 1280x1024 en non-entrelacé, jusqu'à 16 millions de couleurs (24 bits), le rafraîchissement écran de 50 à 90 hertz, 1Mo de mémoire graphique extensible à 2Mo, un connecteur VESA pour brancher d'autres extensions. *(BSC, Postfach 40 03 68, 80703 München, tél 089 357 130 0, fax 089 357 130 99)*

DemonQuest: Archos signale une vitesse de transfert de 2 064 384 octets par seconde entre un DemonQuest, équipé d'un Western Digital Caviar 340Mo, et un A1200 standard (mesuré avec DiskSpeed v4.2). Nous vérifierons cette valeur lors d'un prochain test (cf test de l'AmiQuest dans ce numéro). Le DemonQuest est un boîtier, similaire à celui de l'ADD500, contenant un disque dur amovible 3,5 pouces qui se connecte sur le port PCMCIA des A600 et A1200. *(Archos, 99 rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières, tél 60 13 90 49 fax 60 13 99 18)*

Amiga Dream: Vous avez peut-être scruté les étalages des kiosques en vain à la recherche du numéro 1 de ce nouveau journal Amiga dédié essentiellement aux jeux. Vous devriez pouvoir le découvrir le 20 octobre car son lancement a été repoussé d'un mois. Il est édité par *Posse Press, 19 route de Vaugirard, 92100 Meudon, tél 46 23 90 48, fax 46 26 84 00*

FAT 93: Le FAT 93 (Forum Amiga Toulouse) aura lieu le 8 octobre à Toulouse dans le bâtiment administratif de l'Université Paul Sabatier. Il s'agit d'un forum entièrement dédié à l'Amiga. De nombreux exposants seront présents: sociétés de DP, revendeurs, groupes de démos, associations, développeurs et bien sûr le club UPSAmiga qui en est l'organisateur. Bien que la vente n'y soit pas autorisée, vous pourrez discuter avec les exposants, consulter leurs catalogues et établir des bons de commandes à des prix spéciaux FAT 93. Cette manifestation est gratuite pour les exposants et pour les visiteurs. *(Club UPSAmiga, Université PAUL SABATIER, 118 Route de Narbonne, 31062 TOULOUSE cedex)*

IMATEX: Mr Yves Kanyo vient de créer la société IMATEX grâce à l'AGHEFIP. Cette société est spécialisée dans l'imagerie et la reprographie couleur en petite quantité. Les services proposés sont les suivants: numérisation en 24 bits, tirage couleur d'après source vidéo ou numérique par jet d'encre thermique (qualité photocopie couleur) ou par sublimation thermique (qualité photo), réalisation de maquette publicitaire, création de logos, press-book. Un département location dispose d'imprimantes HP 550 C, HP 1200 C/PS (jet d'encre couleur), HP IV Postscript (laser haute définition), et Kodak Colorease (sublimation thermique), d'un scanner à plat 24 bit 600 dpi et de A1200 HD 60Mo. Les locations sont pour 2 jours, semaine ou mois, ainsi qu'un forfait week-end. La société propose ses services également par VPC. Les associations bénéficient de conditions avantageuses. *(Imatex, 617 bd Toussaint Merle, 83500 La syne/mer, tél 94 87 51 34)*

Christophe Carvajal & Christian Bazerque passionnés de synthétiseurs et programmeurs émérites ont développé un éditeur de sons et un séquenceur destinés aux synthétiseurs Général Midi: General Midi Patcher et Step By Step

Step by step est disponible au prix de 490 Francs ou au prix de 790 Francs avec General midi patcher. Prix TTC et port compris avec mises a jour gratuites pendant un an. Pour tout renseignement contacter: Christophe CARVAJAL, 3 rue du Gat, 31820 PIBRAC.

Nous publierons davantage de détails sur ces logiciels le mois prochain.

ABE v3.034.B: Nous avons recu la dernière version de Pierre Philippe Launay et esperons le tester dans un proche avenir

Dernière minute: L'association ORPHIE vient de créer une société du même nom qui distribue en exclusivité pour la France et la Belgique la carte **Emplant**. Cette carte devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes au prix de 4500 francs TTC. Une documentation française sera fournie à tout acheteur dès qu'elle sera terminée. Une hotline est à l'étude. *(ORPHIE, 22 rue Kellog, 92350 Le Plessis Robinson, tél 46 32 02 28, fax 46 30 10 50)*

Cueillis sur les réseaux par Gilles Soulet



NEWS & RUMEURS

Ed: Les nouvelles et rumeurs de cette rubrique sont présentées en vrac pour votre divertissement. Elles n'ont pas été vérifiées par la rédaction, qui dégage toute responsibilité à propos de leur véracité. Bonne lecture!

Animaniacs arrive !

GVP, le fabricant de périphériques pour Amiga, et **Time Warner Inc** (le numéro un mondial des médias) ont annoncé la sortie d'*Animaniacs*, une nouvelle série de dessins animés, réalisée sur Amiga avec *ImageFX* ! Les créateurs de Warner Bros. ont expliqué aux visiteurs du "Pasadena World of Commodore" comment ils ont utilisé les techniques de traitement d'image mises au point par GVP pour créer des séquences animées. C'est une formidable publicité pour l'Amiga, qui se place ainsi en bonne position pour profiter d'un marché de l'animation par ordinateur en pleine expansion.

Toujours à Pasadena, **MacrosystemUS**, le fabricant des cartes *Retina*, a montré une pré-version d'un nouveau produit à usage professionnel absolument extraordinaire. Ce produit, baptisé *MultiLayer*, est un outil de composition d'art graphique "multi-couche" qui permet un contrôle total d'une centaine de plans-image simultanés grâce à autant de fenêtres WorkBench! Il n'y a à l'heure actuelle aucun produit capable de rivaliser avec MultiLayer, même sur les stations de travail les plus puissantes. MultiLayer utilise *ImageFX* pour la composition et la création d'effets graphiques.

CD32

A la conférence de presse donnée à Pasadena par Jim Dionne de Commodore USA. il a bien sûr été question de la console CD32. Introduite en juillet en Angleterre, elle sera commercialisée en Septembre aux USA. Pour la France, il y aurait un petit retard, dû à l'adaptation du signal vidéo au SECAM, notre norme nationale. Dionne a clairement indiqué que la survie de Commodore dépendait du succès de la console CD32, qu'il espère voir devenir le nouveau C64. Quand on sait que le C64 s'est vendu à 17 millions d'exemplaires, ça démontre l'ambition du projet! La console est fabriquée aux Philippines, dans une usine ultramoderne qui n'en produit pour l'instant que 20000 par semaine, ce qui est insuffisant pour satisfaire la demande, et qui explique pourquoi le lancement de la console est étalé dans le temps. Elle ne sera disponible en grande quantité et dans le monde entier qu'au début de l'année prochaine.

Lew Eggebrecht, le vice président de Commodore Engineering, a décrit des aspects techniques du CD32. Outre tout ce que l'on sait déjà, il a précisé que la mécanique du CD-ROM était une base SONY customisée par Commodore, afin que le lecteur (qui débite 300 Ko/s) soit capable de lire les CD Photo de Kodak, les CD+G ou les CD Karaoke. Il a également insisté sur les principaux atouts de la machine. Le coût du développement est inférieur à celui des consoles japonaises (un CD coûte $1, beaucoup moins cher qu'une cartouche, et Commodore ne demande que $3 par CD vendu) ce qui devrait mettre le prix des jeux CD à 40% de celui des cartouches.

Les extensions CD pour A4000 et A1200 sont prêtes et seront commercialisées avant la fin de l'année. L'extension destinée au A1200 prendra place dans le connecteur interne.

Pour finir, John Campbell a montré une démo du CD32 particulièrement impressionnante, avec une preview de Jurassic Park comportant de la 3d mappée. Puis une démo du module MPEG FMV (Full Motion Video) a suivi. L'assistance a été complètement stupéfaite par la qualité de la vidéo et de l'audio d'un clip de Bon Jovi: le CD32 + FMV propose une image d'une qualité vraiment excellente (très supérieure à celle d'un magnétoscope!) et un son d'une qualité proche d'un CD. Le tout sur un support numérique inaltérable qui peut contenir 74 minutes d'images et de sons numériques. Autant dire qu'on ne fait pas mieux pour l'instant. Commodore aurait même commencé à adapter sur CD toute la série des épisodes de Star Trek, qui seraient disponibles au début de l'année prochaine!

Intel contre le reste du monde...

Enième épisode dans l'affaire juridique qui oppose Intel aux fabricants de clones, Intel vient de perdre un procès contre AMD à propos d'une vague histoire de licence d'une technologie mise en oeuvre pour la fabrication des microprocesseurs. Ceci n'aura toutefois pas beaucoup d'importance puisque AMD s'apprête à commercialiser avant la fin de l'année ses propres versions du processeur 486 qui n'utilise aucun micro code Intel. Dans ces conditions, Intel ne pourra plus accuser son grand rival de "piratage technologique". On peut déjà annoncer que les 486 d'AMD seront, comme d'habitude, meilleurs et moins chers que ceux d'Intel...

Une carte Ethernet en PCMCIA

Socket Communications Inc. a commencé la commercialisation d'une carte Ethernet au format PCMCIA pour l'Omnibook 300, la dernière petite merveille de Hewlett Packard, qui se vend comme des petits pains aux USA. Le "Socketlink" est une carte Ethernet 16 bits qui permet au petit Omnibook de se transformer en véritable station de travail, si on le connecte sur un réseau. Cette nouvelle est particulièrement importante pour les Amigaïstes, car cette carte peut aussi se connecter sur le port PCMCIA d'un A600 ou d'un A1200, pourvu que le driver existe. Espérons donc que cela ne tardera pas trop à venir!

Du côté d'Amigazone

Amigazone est un secteur réservé à l'Amiga du fameux système Portal, très connu des passionnés d'internet. On y trouve des tas de choses intéressantes, comme ce témoignage enthousiaste de Raphael, qui teste depuis plusieurs jours une nouvelle version d'Emplant, l'émulateur Mac pour Amiga (Ed: voir notre test sur la page 24). Cette dernière version propose désormais une émulation de l'audio ! Il parait que le résultat est vraiment génial, avec une émulation totale des bruitages pendant les jeux, etc. Et comme Raphael dispose d'une Picasso II, le résultat et la vitesse d'affichage sont tout simplement extraordinaires ! Bref, il passe son temps à jouer à Arashi et à Civilisation. Quel triste sort pour un Amiga d'en arriver à émuler un Mac...

ALERTE VIRUS!

Certaines versions de PC-Task ont été infectées par un virus "EmWorm". Il est donc recommandé, pour ceux qui utilisent cet émulateur PC, d'utiliser en même temps Virus-Interceptor v1.11, afin de vérifier si votre version est infectée..

Les News du monde Micro

Atari Corp, créateur de l'industrie du jeu vidéo, et concurrent féroce de Commodore, a annoncé en juin dernier à Sunnyvale, Californie, le lancement prochain d'une nouvelle machine multimédia révolutionnaire: le Jaguar (prononcez "djè-guiou-ar"). Le lancement interviendra aux USA avant la fin de l'année, et sera accompagné d'une campagne publicitaire agressive.

Le Jaguar est une console futuriste basée sur un processeur RISC 64 bits développé par Atari. Les capacités de cette machine sont absolument fantastiques, puisqu'on annonce 16 millions de couleurs en true-color 24 bits, et la manipulation en temps réel de polygones ombrés et de mapping de textures, sans parler des diverses distorsions et autres zooms, toujours en temps réel. L'audio est basé sur un DSP maison. La qualité est équivalente à celle d'un CD-Audio, avec en plus la gestion de plusieurs sources de données audio et la production d'effets spéciaux. Le Jaguar est extensible grâce à un connecteur 32 bits, permettant de relier la machine à un modem ou à un périphérique digital (Lecteur CD, CD+G, CD Photo de Kodak, Lecteur DAT, ...).

Actuellement, plusieurs logiciels sont en cours de développement: Battlezone2000, Tempest2000, Cybermorph, Alien vs.Predator, Jaguar Formula One Racing. Atari accordera des licences de développement à d'autres sociétés.

D'autre part, Atari bénéficiera d'une licence de Time Warner (le numéro un mondial de la communication, qui détient 25 % d'Atari) pour utiliser ses films et vidéo clips sur le Jaguar.

La console sera commercialisée en quantité dès l'an prochain, au prix de $200. Ce prix très agressif en fera un redoutable concurrent pour la toute nouvelle console CD32 de Commodore. On peut être tenté de penser qu'encore une fois, Atari annonce avec fracas une machine qui ne sortira jamais. Pourtant, les choses semblent bien différentes cette fois, car Atari a signé un contrat de $500 millions avec IBM (rien que ça !) pour que Big Blue fabrique le Jaguar. La production de la machine sera assurée par l'usine IBM de Charlotte, en Caroline du Nord (USA). Cet accord représente la première entrée en force de Big Blue dans le marché de l'électronique grand public.

IBM sera également responsable pour l'approvisionnement en composants, pour les tests de qualité ainsi que pour la distribution de la machine. Au final, cette association entre Atari, IBM et Time Warner, associée au fait que la console sera construite aux USA, pourrait bien s'avérer être un élément décisif dans la lutte que va livrer Atari au consortium 3DO.



AMIGA'93

Le salon Atacom'93 a été rebaptisé AMIGA'93. Voici une liste non exhaustive des exposants confirmés à la date du 21 septembre 1993 qui participeront au 2ème salon annuel des applications audio-visuelles AMIGA'93:

Archos *(AmiQuest et DemonQuest)*
Atelier numérique *(Caligari, 2'in)*
Avancée, Activa International *(développeurs de Real3D)*
Sud est communication *(Amigatel)*
Cuda Informatique
Free Distribution Software *(FDS)*
M.A.D. *(Flamitel 2, Numéro1Titler, TruePaint)*
Someware *(Case par Mr Joosen, OnTheBall VF)*
AmigaNews
Amiga Revue
Amiga Dream
Clavius International
V.E.M. *(Essone Mailing)*
Rombo *(distributeur anglais du digitaliseur VIDI)*
Storm Media Production
Vitepro
VSPFE
Phase
Tecsoft Images
Grafix & music system group *(développeurs Accord 2000)*
Jean Michel Forgeas *(AZ, UIK, Azur)*
François Lionet *(Amos)*
Pierre Philippe Launay *(Artiodactyl)*
Bélier production *(diskmag Dompub & co)*
BUGSS
BGSN *(logiciel RTC)*
David Screve *(développeur)*
Benoit Mortier *(développeur d'un logiciel de titrage vidéo)*
Xavier Leclercq *(Petit Amiga Illustré, antivirus)*
Overscan *(fanzine)*
Les films du Genièvre etc...

Des auteurs de logiciel seront présents et vous pourrez leur soumettre vos questions et suggestions. Certaines sociétés ont annoncé qu'elles ne seraient pas présentes mais leurs produits seront tout de même présentés: CIS, EVS, SATV, Adept et Commodore.

De nombreuses associations organisent des voyages en car pour se rendre au salon AMIGA'93 (voir liste dans ANews n°60). La nouvelle association **ATOL** (cf News DP) organise aussi une sortie le 24 octobre. Le tarif comprenant voyage et entrée devrait être aux alentours de 120F.



World of Commodore

Atacom organise un voyage en avion pour se rendre au salon World of Commodore qui se déroulera du 5 au 7 novembre 1993 à Cologne en Allemagne. Le retour est prévu le samedi soir. Il n'y aura que 15 privilégiés, alors dépêchez-vous! *(ATACOM Ile-de-France, 3 mail des Corses, 77100 Meaux, tél 64 34 03 42, fax 64 33 63 51)*

ISIAMIGA

Station Multimedia

Jean-François Roma, bien connu comme consultant, développeur et concepteur en multimedia sur Amiga, a effectué à la Cité du Maillage à Seyssins (Isère), en collaboration avec Ordiland Grenoble, une démonstration d'une station multimedia baptisée ISI**AMIGA,** composée essentiellement d'un Amiga 4000/040, d'une carte GVP IV24 et du logiciel SCALA.
Le but était de montrer qu'en réunissant un Amiga, une carte intégrant de nombreuses fonctions et un logiciel également très intégré, il est possible de monter des actions vraiment multimedia, c'est-à-dire faisant appel à la gamme complète des techniques disponibles.
La démonstration était basée sur un programme entièrement piloté à la souris (il aurait été entièrement piloté par une télécommande infrarouge sans un problème de "dongle"), les écrans et images étant présentés sur un 1960 connecté à la sortie (désentrelacée) de la carte IV 24, un 1081 connecté à la sortie RVB de l'Amiga, et un projecteur vidéo alimenté par un composite vidéo PAL, le câblage de la salle ne permettant pas une connexion RVB à ce projecteur. En outre, en sortie, un boîtier contrôlé par un port série commandait par infrarouge une batterie de projecteurs censés représenter l'éclairage de la salle et de la scène.
Les périphériques d'entrée comprenaient une camera vidéo filmant la salle, un lecteur CD Vidéo, un magnétoscope, un scanner, un lecteur de disques CD Photo, et un lecteur CD musique.
La démonstration comportait toutes les jongleries qui peuvent se faire par toutes les combinaisons possibles d'incrustations des différentes entrées video et des écrans de l'Amiga, sans oublier les effets sonores. En particulier, on a pu assister à la lecture au scanner en couleurs de la couverture d'une revue, et à l'incrustation d'un détail fortement agrandi dans une autre image, la qualité était assez impressionnante.
L'intérêt était de montrer en fonctionnement l'ensemble des possibilités des matériels et logiciels concernés. Autant il peut être intéressant de regarder et d'essayer une par une les caractéristiques d'une carte aussi puissante que l'IV 24, ou d'un logiciel aussi complet que SCALA, autant chacun sait que faire marcher tout cela ensemble et en exploiter toutes les possibilités simultanément peut devenir une aventure à l'issue douteuse. Le grand mérite de la présentation de Jean-François Roma était de démontrer que non seulement c'est possible, mais de plus sans un travail monstrueux. Il peut s'avérer précieux de savoir que quelqu'un l'a fait et qu'en s'appuyant sur son expérience on pourra s'éviter des tâtonnements coûteux.

Pierre Ardichvili

(Jean-François Roma peut être contacté auprès de: Ordiland SARL, 106 rue de la Liberté, 38180 Seyssins. Tél. 76 70 11 50, Fax. 76 21 36 61)

(Ed: Mes excuses aux personnes concernées pour le retard de publication de cet article...)



Publicité
VOL I
No. 2
Oct.
1993

Le Cuda Journal

Le Journal pour les utilisateurs d'Amiga

Les Prix
Le Service
La Valeur
La Qualité

Disques Durs et Lecteurs (Epson et Sony)

Controlleur D.Dur Externe SCSI ou IDE pour A500	1129.-- TTC
Disque Dur IDE 60 Mo pour A1200	1490.-- TTC
Lecteur Interne pour A500	499.-- TTC
Lecteur Interne A2000	599.-- TTC
Lecteur Externe pour tous les Amiga	550.-- TTC

Toujours des produits nouveaux

PC880B Lecteur externe avec Hardcopier (Blitz), et antivirus incorporé. Disponible aussi avec le copieur Cyclone (il copie presque tous !), et le fameux X-Copy Pro.

690.-- TTC Avec Cyclone et X-Copy Pro 899.-- TTC

ROMSHARE Switcher électronique entre deux ROMs. Permet de rendre l'Amiga 500 compatible avec l'A500+ ou A600, et inversement.

Pour A500 280.-- TTC **Pour A600 350.-- TTC**

Les Autres Produits

PC605	Extension 1 Mo pour A600	**450.-- TTC**
PC505	512 K (4 Chip 32 Bit) pour A500	**149.-- TTC**
VIDEO BACKUP	Votre magnétoscope comme backup, 175 Mo sur K7	**550.-- TTC**

PC1204
Extension 4 Mo
Amiga 1200
- Fast Ram 32 Bit
- Support Co-Pro
- Horloge Temps Reèl

1990.-- TTC
Chaudment Recomandé

PC 176
Lecteur Externe
Haute Densite
- 1.76 Mo par Disquette
- Lecture des formats : PC/Mac/Atari & Amiga
- WB 2.0 ou Plus

1290.-- TTC

SUPRA FAX / MODEM
Inclus Logiciel : A-Talk III
+ GP FAX + Cable RS-232
Normal 1559.-- TTC
V32 Bis 2889.-- TTC

Promo du Moi
Carte Mémoire PCMCIA
ARCHOS
2 Mo 690.-- TTC
4 Mo 990.-- TTC

PC503
Extension 1 Mo
Amiga 500
Avec ThruPort, vous gardez votre ancienne extension 512 Kb., et passer a 2 Mo au total

499.-- TTC

Distributeur Agréé des Produits Adept Development

Painter 3D	Dessin 3D	**490.-- TTC**
Home Music Kit	Digitaliseur Stereo + Softs	**490.-- TTC**
Fun Color	16 Mio de Couleurs sur tous les Amiga	**890.-- TTC**
Personal Paint *New !*	Dessin 2D pour AGA, très rapide	**490.-- TTC**
Personal Write *New !*	Traitement de Text / Editeur	**390.-- TTC**

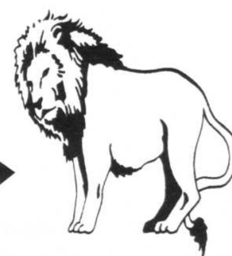


Revendeurs Contactez - nous !

Vente uniquement par Correspondance

Catalogue Complet Sur Demande

CUDA Informatique S.A.R.L.
9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone : (1) 42.46.47.60 Téléfax : (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h



TOP NEWS



CAM

Le Club Amiga Montréal vient de changer le tarif des disquettes de la collection CAM: simple 2 dollars, double 4 dollars, triple 6 dollars, etc... En vous approvisionnant directement à la source, vous disposerez des dernières versions de programmes et des utilitaires les plus récents avant tous le monde. Vous pouvez régler par carte VISA ou mandat-poste. *(Editions le grand moulin, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières-Ouest (Québec), CANADA, G8Y 5G8, tél/fax 819 371 1767)*

Dianceth

Dianceth est un logiciel développé en C par la société **CEGI** (Conseil Etudes Gestion Informatique) qui est utilisé actuellement par un cabinet de radiodiagnostic, d'échographie et de mammographie situé à Nancy. Il permet à trois A4000 en réseau Ethernet de numériser en temps réel les radios des patients, de transmettre les radios numérisées via Numéris ou Transpac, de digitaliser des comptes rendu oraux, de gérer des dossiers médicaux et prochainement de gérer les cartes magnétiques de la sécurité sociale. La société CEGI, installée depuis 1985, propose également ses compétences en matière de lecture optique, télémaintenance, informatique de gestion, informatique industrielle et infographie. *(CEGI, 329 av maréchal Joffre, 54200 Ecrouves, tél 83 43 47 54, fax 83 43 15 93)*

Multi-MédiaCom

A Lyon, une nouvelle société de conseil en communication multimédia propose ses services aux entreprises, agences de communication, collectivités locales, etc... *(Multi-MédiaCom, GESCOM, 23 rue Félix Brun, 69007 Lyon, tél 78 58 75 63)*

Mix-Image

Le magasin Mix-Image à Lausanne en Suisse a changé de propriétaires début septembre. Tout en assurant une certaine continuité, ce magasin souhaite se diversifier. Un service de distribution de disquettes de domaine public va être mis en place, etc... L'adresse demeure inchangée: *Av. de France 68, CH-1004 Lausanne, tél 021 648 12 15, fax 021 648 12 16*

Agenda Agenda Ag

Octobre

Octobre 8
'FAT 93' Forum Amiga gratuit à Toulouse organisé par l'association UPSAmiga. Renseignements: Laurent CAMARASA, Place de la Mairie, 31340 VACQUIERS, tél 61 84 17 79

Octobre 23-24
Amiga Atacom-93 Le rendez-vous national de l'Amiga. Salle des Fêtes, 91260 Juvisy sur Orge. Tel: 16 (1) 64.34.03.42 *(voir publicité p.39)*

Octobre 28-31
Méridiens à Aubagne, 1er salon multi-média, 2ème édition du festival de la jeune création vidéo européenne. Renseignements: Mr Willy KUBIAK, tél 42 32 91 80

Novembre

Novembre 5-7
Computer '93 à Cologne (fusion du 'World of Commodore' de Francfort et du 'World of Games')

Novembre 11-14
Future Entertainment Show à Londres au grand hall Olympia. Tél 0225 442 244. Fax 0225 460 218

Novembre 24-28
SuperGames 93. Salon des jeux vidéo, de la high tech de loisirs et du multimédia au Parc des Expositions de Paris, porte de Versailles hall 7-2. Tél 45 07 06 24, Fax 46 26 38 97

Stages Stages Stage Sta

Les Films du Genièvre organisent un stage d'infographie et de PAO du 26 au 30 octobre à Cahors dans le Lot. Quatre options sont au choix: applications vidéo, titrage et habillage de films ou images et animations 3D ou multimédia et bornes interactives ou PAO et mise en page. D'autres sessions sont prévues tous les deux mois et au printemps, un stage de perfectionnement 3D est annoncé. *(Les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac, tél 65-37-00-71)*

Le 3e Oeil à la Rochelle propose différents stages tout au long de l'année. Sujets: Initiation à l'infographie, Week end vidéo, Initiation à la vidéo, Réalisation et montage vidéo. *(Contact: Yannick Champay, 3e Oeil, Carré Amelot, BP 309, 10bis rue Amelot, 17013 La Rochelle Cedex, tél 46-41-45-62, FAX 46-27-03-25)*

L'association MANOR (MAnipulations Numériques par OrdinateuR) propose des stages d'infographie/musique assistée par ordinateur (MAO) à Joeuf (54) près de Metz. *(Joseph Diasio, quartier Mermoz, Bt D2, 54240 Joeuf et Fabrice Kremer, 56 rue aux Arènes, 57000 Metz, répondeur 82 22 86 58)*

3615 code GRAFIC

La société **Techlab,** spécialisée dans la communication par l'image et la télématique, nous annonce l'ouverture du service télématique **3615 code GRAFIC**. Ce service minitel a une vocation purement graphique. Il traite de l'Amiga mais aussi du PC. On y retrouve les rubriques classiques ainsi que des rubriques professionnelles. Pour septembre, ce service devrait être bilingue, une 'hot line' devrait être mise en place et un service de transfert d'images sur diapositives devrait être proposé. *(Techlab sarl, le Gervais, 69210 Sourcieux les Mines, tél 74 70 30 26, fax 74 70 30 37)*

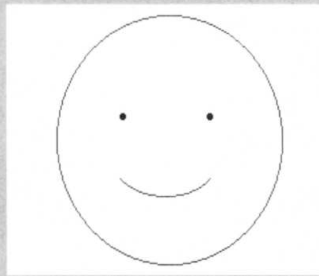


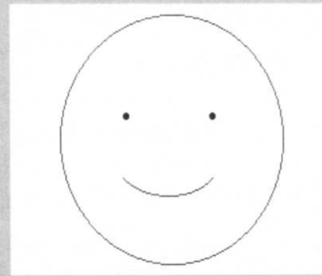
VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !

FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS AVEC UNE ANNONCE DANS LA RUBRIQUE *SPECIALISTE* d'*AmigaNews*.

PRIX: 270F HT PAR MOIS POUR UN MINIMUM DE SIX PARUTIONS, PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F). VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT. DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 10 DU MOIS.





AmigaNews, **Nouvelle adresse, 12 rue Barrière**
31200 Toulouse, Tel: 61.47.25.67, Fax: 61.4725.69

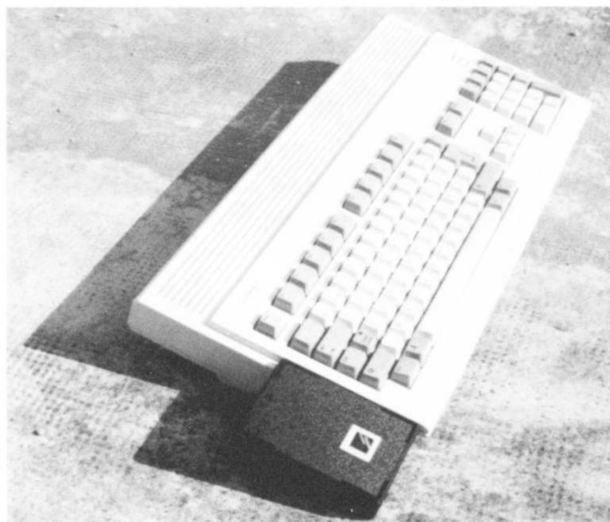
Amiquest

Premier disque dur amovible pour A1200/600

Archos nous propose une vraie première mondiale : un disque dur amovible PCMCIA pour Amiga 600 et Amiga 1200. Deux de nos correspondants l'ont essayé.

Le test de Marc Tecles: Ce petit boîtier noir, sur lequel se trouve un temoin lumineux LED, s'enfiche dans le port PCMCIA de l'Amiga. Il contient un contrôleur à la norme IDE et un disque dur IDE de 2'5 pouces. Le modèle testé était équipé d'un disque dur de 80Mo Seagate, toutefois plusieurs configurations sont possibles (de 40 à 120Mo).

Une disquette contenant les logiciels *AQinstall*, *AQsetup* et *Amiquest* est également fournie. Les deux premiers sont en fait des versions adaptées à l'Amiquest des programmes *HDInstall* et *HDSetup* de Commodore.



Utilisation

Une fois l'Amiquest connecté au port PCMCIA de l'A1200, j'allume la machine et le Workbench 3.0 est chargé du disque dur IDE interne. Apparaissent alors trois nouveaux icones sur l'écran du Workbench, représentant les deux partitions et l'icône de présence de l'Amiquest, son disque dur étant livré déjà installé et formaté. Je découvre avec plaisir quelques disquettes de la célèbre collection de domaine public de l'américain Fred Fish déjà présentes sur le disque dur Amiquest.

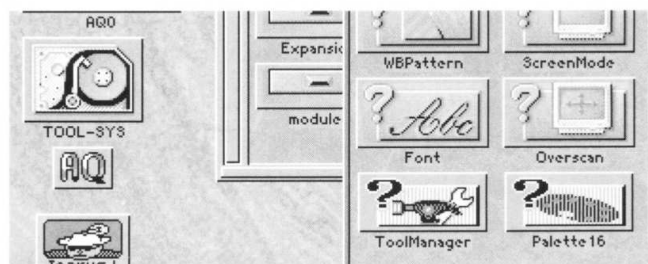
Je m'aperçois très vite que les accès sur l'Amiquest sont plus rapides que ceux sur mon disque dur interne. Toutefois, pour ma configuration, on est bien loin des 5 fois plus rapide qu'annoncait Archos *(Ed: Archos annonce 2 à 5 fois plus rapide)*. Le logiciel de test *DiskSpeed 4.2* donne des taux de transferts d'environ 300ko/sec en écriture et 890Ko/sec en lecture. Par contre un score de 0 pour le "CPU available" laisse supposer que le processeur est occupé à 100% lors des accès sur l'Amiquest. C'est plutôt inquiétant pour ceux qui font beaucoup de multitâche *(Ed: voir encadré)*.

La particularité la plus intéressante de l'Amiquest est d'être un disque dur amovible, c'est à dire que l'on peut le connecter et déconnecter sans avoir à éteindre la machine. Pour ce faire il est nécessaire d'installer dans la WBstartup de votre disque dur une commande "Amiquest" qui permet au Workbench de reconnaître l'Amiquest, et de rebooter la machine.

Une fois avoir exécuté ces opérations, je débranche l'Amiquest. Les icônes représentants les deux partitions disparaissent, alors que celui représentant l'Amiquest reste. J'insère à nouveau le boîtier dans le port PCMCIA de mon 1200, et là, surprise, rien ne se passe si ce n'est une courte illumination de la diode sur le boitier. Je bouge légèrement le boitier et les deux icones réapparaissent. Plusieurs autres tentatives de retirer puis de reconnecter l'Amiquest me permettent de conclure qu'il faut veiller à bien l'insérer à fond dans le port PCMCIA.

Conclusion

Malgré ce léger problème lors de la reconnection, j'ai été très satisfait par ce produit. Les accès sont rapides et de plus sa petite taille et le fait qu'il soit amovible en font un produit idéal pour transporter des données (DP, images, animations, etc...). On ne peut que féliciter Archos, qui ose miser sur l'Amiga, pour ce premier disque dur amovible et transportable pour A1200, même si le prix est un peu élevé.-MC



Le test de Laurent Camarasa du club UPSAmiga: ARCHOS propose une fois de plus un périphérique original. L'Amiquest vient se brancher sur la gauche de votre Amiga, bloquant l'accés du port PCMCIA. La documentation est succinte mais suffisante.

Les manipulations à effectuer sont minimes: connectez le à votre machine, allumez-le, et voilà que le disque dur boote et vous offre l'écran familier Workbench au bout de quelques secondes. Archos peut être félicité pour cet effort qui évite aux utilisateurs débutants de pénibles problèmes de configuration et de formatage.

Il est toutefois possible de reconfigurer le disque à l'aide de la disquette d'installation fournie. Le programme *AQ Toolbox* (le *HDToolBox* de Commodore) utilise le device "Amiquest_device" au lieu du "xt_device", ou "SCSI_device" classique.

A l'utilisation on remarque plusieurs avantages : tout d'abord, l'Amiquest est assez rapide. L'utilisation avec le Workbench est sensiblement plus agréable car les icônes apparaissent à la vitesse de l'éclair.

De plus, avec DriveSpeed, on observe un taux de transfert maximum de 1,1 Mo/s, ce qui est plus rapide que le dur interne (qui arrive à 800 Ko/s sur 1200), mais pas cinq fois plus rapide comme annoncé dans la publicité.

En fait, il semble que le disque dur Amiquest soit très rapide pour les petits fichiers (moins de 4Ko) et un peu moins rapide que les autres pour les fichiers plus gros.

Deux autres choses agréables à constater m'ont frappé : tout d'abord il n'y a aucun conflit avec le disque dur interne, ce qui est tout de même appréciable.

Mais ce qui m'a fait le plus plaisir, c'est que l'on peut DECONNECTER l'Amiquest de l'Amiga alors que celui-ci est en fonctionnement. Si vous faites cela , et si vous accédez ensuite à l'Amiquest, un requester vous demande d'insérer le drive Amiquest et ô miracle, lorsque l'on rebranche celui-ci, il est à nouveau reconnu! Je ne saurais dire si cette possibilité carrément géniale vient d'Archos ou des concepteurs du port PCMCIA de l'Amiga, mais en tout cas, c'est fascinant! Cela peut s'avérer utile pour transférer rapidement de grosses quantités de données entre deux 1200.

A ce propos, surtout ne débranchez jamais votre Amiquest alors que la led rouge est allumée. Si par malheur vous le déconnectez pendant que l'Amiga écrit dessus, c'est la plantage assuré de votre disque dur que devrez reformater.

Pour conclure je dirais que je suis totalement enthousiaste en ce qui concerne l'Amiquest qui est une petite merveille, et qui somme toute est assez bon marché (2590F en version 80Mo). Vu que le disque dur est au standard IDE 2,5 pouces, on doit pouvoir adapter n'importe quel disque dur de ce type.

Bref, l'Amiquest est un excellent produit que je vous conseille d'acheter, que ce soit pour complémenter le dur interne ou pour le remplacer. -LC

"CPU available: 0%"

Imaginez notre suprise en lisant ce commentaire dans les résultats de DiskSpeed 4.2. Difficile à croire que le dernier cri de la technologie nous laisserai un 68030 incapable de travailler sur d'autres tâches, surtout sur l'Amiga, une machine qui se distingue des autres par son système multitâche rapide et efficace. Nous savons que les tests sont parfois irréalistes, et nous avons lancé cinq démos (les dernieres de Tecsoft) en même temps, suivis par une commande "Dir dh0: all" dans un Shell. Un test très dur, il est vrai.

Avec le disque interne du 1200 (équipé d'une carte GVP A1230 Turbo) les démos étaient bien ralenties mais contrôlables (ouverture et fermeture de fenêtres, etc).

Avec le disque Amiquest les démos étaient pratiquement arrêtés et on voyait s'ouvrir les fenêtres ligne par ligne. Très pénible!



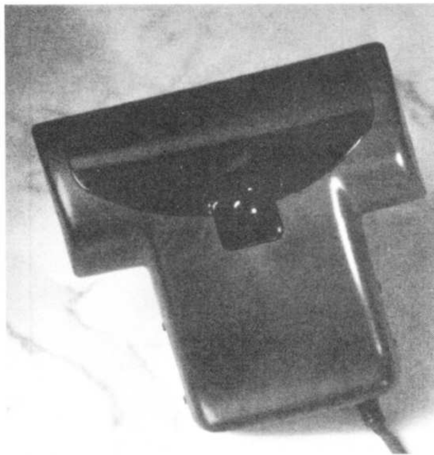
Les conflits PCMCIA/RAM

AmiQuest étant un périphérique PCMCIA, il convient de se méfier de possibles problèmes de conflit avec les cartes RAM 32-bits, dûs à l'adressage prévu pour le PCMCIA par Commodore (adresse 600000, ou à partir du 6ème Mo de la mémoire).

Le problème peut survenir dans le cas d'une carte mémoire proposant plus de 4Mo de RAM. Les cartes "bien dressées" détectent la présence de péripheriques PCMCIA et ne "mountent" pas leur deuxième 4Mo de RAM, évitant ainsi des conflits d'adressage. Mais certaines ne le font pas, ou utilisent des adresses conflictuelles. C'est le cas de la carte Memory Master 1200 de Bsc. Dans la majorité des cas, d'après Archos, le driver contenu dans l'Amiquest detectera la présence d'une carte avec 8Mo de RAM et "mountera" lui-même les derniers 4Mo.

Les cartes accélératrices/RAM n'ont pas en principe ce problème de conflit PCMCIA, même avec 8Mo de mémoire, la mémoire supplémentaire étant gérée par le processeur sur la carte. Archos nous informe que, par exemple, l'A1230 Turbo de GVP fonctionne correctement avec Amiquest.

Color Burst
scanner à main couleur



Un nouveau scanner à main couleur est désormais sur le marché pour le plus grand bonheur des graphistes. Il possède des caractéristiques attrayantes : 50 à 400 DPI, cinq modes (monochrome (1 bit), 64 nuances de gris (6 bits), 8, 4096 et 262144 couleurs (3,12 et 18 bits).

Le scanner (cf son autoportrait ci-dessus) est accompagné d'une disquette, d'une documentation (en anglais), d'une alimentation externe, d'une règlette métallique et d'un boitier interface entre le port parallèle et le scanner. Cette alimentation est intéressante pour les petites configurations afin de ne pas trop solliciter celle de l'Amiga.

Ce scanner fonctionne sur tous les Amiga, mis à part le 1000 pour une simple raison d'incompatibilité du port parallèle. Un minimum de 2 Mo de mémoire est nécessaire, mais il est recommandé de posséder 4Mo (voire plus) et un disque dur. Le paquetage utilise le système 1.3 ou plus. La rapidité de traitement des images dépendra de la puissance de votre machine.

Scannons...

Après l'intallation du scanner, de l'alimentation, de l'interface et des données sur le disque dur (si vous possédez ce type de périphérique), nous pouvons procéder au chargement du logiciel. Apparaît alors l'écran de control: il est subdivisé en deux écrans: le premier est déstiné à l'affichage des images scannées, et le deuxième, qui se superpose au premier, comporte le menu de controle des fonctions (même principe que le logiciel *ImageFX*). Ce procédé peut être source de problèmes pour les possesseurs de cartes graphiques.

Il faut avant tout choisir le mode et la résolution de l'acquisition de l'image. Malheureusement, les réglages ainsi réalisé sur le logiciel doivent être reportés sur le scanner.

Une phase de 30 secondes d'initialisation du scanner est nécessaire. On peut ne pas attendre, mais au prix d'une baisse de qualité de l'image. Comme avec tout scanner à main, la difficulté est de conserver un déplacement rectiligne. La règlette métallique fournie n'est hélas pas très bien adaptée à la forme du scanner. Pour une photo, le défaut ne sera pas flagrant, mais pour un tableau de données aucun écart n'est permis.

L'image ainsi obtenue, peut être affichée et sauvegardée dans tous les modes disponibles dans le Workbench, plus les modes HAM6, HAM8 et 24 bits. On peut obte nir des images de bonne qualité, les échecs doivent davantage s'attribuer à une différence de réglage logiciel-scanner, qu'à l'appareil même. Il faut tout de même signaler la présence d'un grain gênant.

Conclusion

A part les regrets pour les doubles réglages à effectuer lors d'un changement de modes et le manque de "pass-through" sur le port parallèle pour connecter une imprimante, c'est un bon scanner à main avec tous les avantages et les inconvénients que cela suppose. Il pourra convenir pour égailler vos réalisations personnelles. Pour une utilisation plus professionnelle ou soutenue, je conseille de passer au scanner à plat (tel que le JX 100 de Sharp).

Lucas Janin

Distributeur: Phase Informatique, 93 av Gl Leclerc, 75014 Paris. Tél 45.45.50.17.

Prix: 4490 F TTC

Scan Settings
Mode: MT MG DC CG SCG
¼ DPI: 150
Length: 2.67 in.
Imperial Metric Width: 624 Length: 400
RAM Available: RAM Needed:
FAST: 1279808 Main Buffer: 374400
CHIP: 1895088 Temp Buffer: 256000
SCAN OK Cancel

Save IFF-ILBM
Image Info: Suggested IFF View Mode:
Type: 12 Bit Color Any Monitor: Hires Lace
Width: 624 Height: 400 Hires Lores Lace No-Lace
Screen Full Use Current Display Settings
Save Info: Colors/Format:
X Offset: 0 2 4 8 16 32
Y Offset: 0 16 Grey 64 128 256
Width: 624 256 Grey HAM-6 HAM-6 CR HAM-8
Height: 400 24 Bit
OK Cancel



A gauche, une photo scannée par le ColorBurst en 24 bits. Le fichier d'un peu plus de 2Mo (780 x 1163) a été réduit à seulement 197k (390 x 581 en 256 niveau de gris) avec *Art Department Professional.*

La sortie sur *Professional Page* est fait a l'echelle X/Y de .6 (60%), procédé qui améliore la finesse de l'image (plus l'information disponible est sortie dans un espace réduit, plus la résolution apparente augmente...)

PICASSO2: blitter inside

Plus rapide, plus compatible, avec plus de couleurs, de plus grandes résolutions et un prix imbattable.

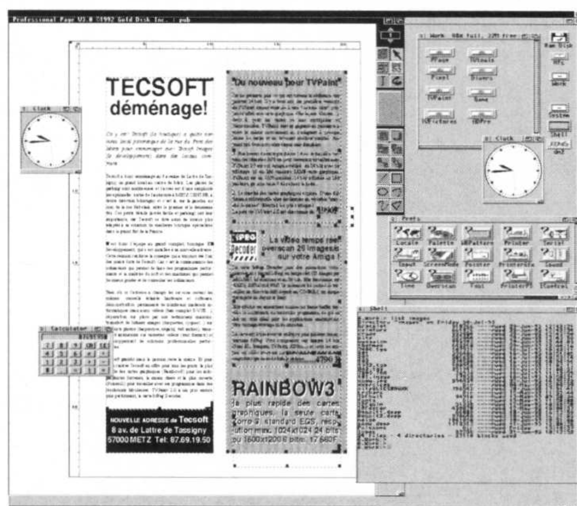
La Picasso2 est une carte graphique 24 bits. Elle affiche jusqu'à 768x576 24bits ou 1280x1024 256 couleurs. Elle gère des écrans plus grands que l'affichage dans lesquels on peut SCROLLER. Mais surtout, elle est totalement compatible avec le système: elle vous permet de travailler sur un A3000 avec un workbench en 256 couleurs plus rapidement que sur un A4000 en Productivité et sans moniteur supplémentaire.

La Picasso2 affiche ses images à travers l'Amiga et donc, sur votre moniteur VGA ou multisync habituel. La compatibilté est totale: le système travaille avec les résolutions de la Picasso2 sans se douter de rien. Cette souplesse n'a rien de comparable avec les lourdes "émulations" des autres cartes.

La Picasso2 est très rapide parce qu'elle est équipée d'un **blitter** 32 bits qui copie des blocs à la vitesse de 15Mo/s. Grâce à cette puissance, "scroller" un écran redevient



SANS
640x512



AVEC
1280x1024

un jeu d'enfant même en 16 ou en 256 couleurs.

Si vous avez déjà une carte vidéo (Avidéo, DCTV, ImpactVision, OpalVision...) mais que vous rêvez de dessiner plus vite avec plus de couleurs et de meilleures résolutions, la carte Picasso est un **complément** idéal (la Picasso ne sort pas de signal vidéo).

Si vous rêvez d'utiliser le workbench ou des programmes tels que ProPage, Excellence, Final Copy, MaxonCAD, Directory Opus, Morph Plus, etc... en 800x600 256 couleurs ou en 1280x1024 16 couleurs sur votre A2000 ou votre A3000 (sans chips AGA donc), la carte Picasso le permet enfin.

La Picasso2 est livrée avec les cables de raccordement; un utilitaire de choix des résolutions; TVPaint Junior; un player d'anims MPeg; un utilitaire d'affichage d'image JPeg, IFF, GIF; des drivers et savers pour ADPro, ImageMaster, ImageFX (CineMorph), Real 3D, VistaPro, Reflections 2.0.

Picasso2 version 2 Mégas
768x576 ,24 bits
800x600, 16 bits
1024x768, 16 bits
1280x1024, 8 bits **2590 F**

TV PAINT 2.0: La référence des painters 24 bits. Fonctionne sur toutes les cartes graphiques et sur AGA (avec librairies EGS): **1990F**

TV PAINT 2.0 + PICASSO2 2Mo: Offre exceptionnelle jusqu'au 31 octobre 93: **3990F**

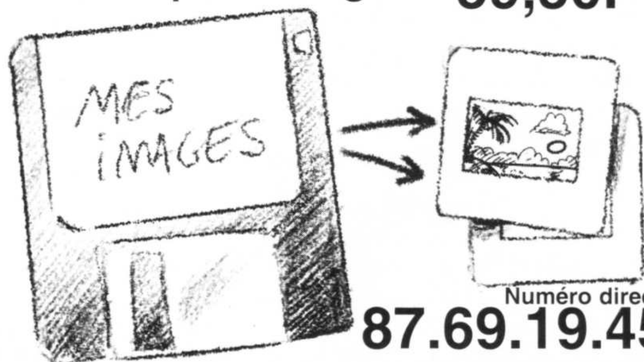
Carte RAINBOW3: La plus rapide des cartes graphiques, la seule carte Zorro3, standard EGS, résolution maximum, 1024x1024 24 bits ou 1600x1200 8 bits: **17680F**

WACOM A PRESSION A5: (livrée avec le stylo) l'outil indispensable pour vraiment dessiner avec TV-Paint: **6990F**

Carte MPEG Decoder: La vidéo temps réel overscan 25 images/s sur votre Amiga: **4750F**

SHOOTS

Mes images (jusqu'en 4096x2732) sur diapo ou négatif: 59,30F



Numéro direct: 87.69.19.45

PUBLICITE

VENTE PAR CORRESPONDANCE: C'EST FACILE

Paiement par Chèque ou par Carte Bleue. Participation aux frais de port: 50F ou 150 F en ChronoPost.
TECSOFT(Attention nouvelle adresse) 8 avenue de Lattre de Tassigny 57000 Metz
Appelez-nous aujourd'hui: 87.69.19.50 Fax 87.69.19.49

Brilliance

Après des mois d'attente, Brilliance est enfin disponible. Les graphistes apprécieront les nombreuses innovations apportées par ce logiciel. Il est à l'heure actuelle, le seul programme à nous offrir la possibilité d'utiliser tous les modes existants sur Amiga (ancienne et nouvelle générations confondues) et en plus un mode 24 bits comme TruePaint. Brilliance pourrait bien mettre fin à la suprématie de Deluxe Paint.

L'installation

Sur la boîte, on peut admirer une superbe image du graphiste Jim Sachs dont le talent n'est plus à prouver *(cf couverture de AmigaNews n° 53)*. A l'intérieur, on découvre un manuel *(en anglais)*, trois disquettes, une fiche de numéro de série et un dongle.

L'installation se fait par le classique Installer de Commodore. Il est dommage que l'installation requiert l'entrée d'un code confidentiel (de 24 termes alphanumériques), alors qu'une protection par dongle existe déjà.

Configuration

Ce test a été effectué sur un Amiga 4000/040 équipé de 18 Mo de mémoire. La configuration minimal est une machine dotée de 2 Mo mais 4 Mo sont vivement conseillés (surtout pour le mode 24 bits). Un 68000 suffit au fonctionnement du logiciel. Sur 1200 Brilliance est utilisable, cependant, un 68040 confère une plus grande vitesse de travail. Le programme peut se contenter du système 1.3 mais s'accommode tout aussi bien du 2.0 ou plus.

Les incommodités

Curieusement, il n'y a pas un Brilliance mais deux. Le premier sous le nom de "Brilliance" permet de dessiner de 2 à 256 couleurs. Quant au second, "True Brilliance", il s'agit d'une version travaillant en 15 ou 24 bits en interne. L'affichage de ce dernier s'effectue en HAM 6 ou 8. Cette dualité du programme nous oblige à passer de l'un à l'autre suivant le type de travail à effectuer. J'aurais personnellement préféré un programme unique, d'autant plus que les fonctions des deux softs sont identiques. On peut également déplorer l'absence des dernières nouveautés apportées à Deluxe Paint *(AppIIcon, argument pendant le chargement)*.

Le dongle peut aussi être source de gêne. Ce dernier occupe le port joystick 2 et le condanme. S'il est parfaitement compatible avec celui de Scala (équipé d'un "pass-through"), en revanche, il n'est pas question d'utiliser son concurrent TVPaint sans un changement intempestif de dongles... Espérons que les différents éditeurs généraliseront l'utilisation des dongles avec "pass-through".

Les innovations

Le principe même du programme diffère de celui de DeluxePaint, du moins du point de vue de l'ergonomie. En effet, le menu déroulant et la barre de fonction latérale font place à une large fenêtre dans le bas de l'écran où sont concentrées toutes les fonctions ainsi que la palette de travail *(cf figure)*. Sous cette fenêtre viennent se glisser les paramétrages des fonctions. Il est à noter que la barre de fonctions n'est pas incorporée dans l'écran de travail mais occupe un écran à part entière qui vient se superposer au premier. Par conséquent, Brilliance, au même titre qu'ImageFX *(sur son propre écran)*, ne permet pas l'utilisation d'une carte graphique car aucune d'elles, à ma connaissance, ne peut baisser les écrans. Grâce à ce nouveau concept, il est possible de visualiser la palette dans sa totalité jusqu'à 256 couleurs.

Une fonction intéressante est la possibilité de travailler simultanément sur plus de deux pages. L'innovation demeure dans le fait que seule la partie affichée de l'image est présente en mémoire chip (à condition que la fast soit assez grande pour contenir le reste). Ce procédé permet de dessiner des images plus grandes qu'avec DPaint. Par exemple, la figure est une image de 1460 x 1635 pixels en 256 couleurs qui peut être traitée sur Brilliance, mais pas sur son concurrent direct. Le principe est le même que dans ADPro, mais les déplacements sont mieux réalisés. Ce procedé est également valable pour les animations. A l'opposé, Brilliance peut utiliser des images plus petites que l'écran de travail.

Ces progrès dans la gestion de la mémoire ont été appliqués à l'utilisation des brosses. L'utilisateur peut mémoriser jusqu'à huit brosses en même temps qui seront icônifiées dans la fenêtre qui leur est réservée *(cf figure)*. Celles-ci peuvent être copiées dans le "clipboard" pour un transfert vers d'autres programmes *(ADPro, IconEdit,...)* sans sauvegarde sur disque. Cette possibilité demeure pour les brosses animées. Brilliance, comme DPaint, inclut une fonction "morphing" entre les brosses.

Au titre des innovations, sont également à citer l'existence d'une préversion "temps réel" pour les fonctions *Teinture, Coloriage, Lumière, Hombre, Dither1, Dither2, Transparence* et **Négatif,** ainsi qu'un *Stencil* performant qui permet de choisir sur le menu principal les couleurs à inclure ou à exclure. Il est possible de sauvegarder les "Stencil". Dans TrueBrilliance, le choix des couleurs est différent et incorpore en plus un pourcentage de variance.

Nous retrouvons dans Brilliance, de même que dans TruePaint, la fonction "Undo-Redo" multiple. Le nombre de rectifications dépend de la quantité de mémoire allouée à cette tâche.

Il est intéressant de remarquer que beaucoup de raccourcis clavier sont identiques à ceux de DPaint. Nombre de fonctions (perspectives, transparence, antialiasing...) présentes dans ce dernier le sont aussi dans Brilliance souvent pourvues d'améliorations notoires. Les utilisateurs de ce dernier ne seront pas trop perdus.

France-Festival-Distribution

Un Service Unique de Traductions Systématiques De Tous les Meilleurs DP Internationaux.

OUVERT TOUTE L'ANNEE! Label FFish!

Catalogue Détaillé / Version Octobre 93 Sys 1.3/2.0/3.0

Grâce à notre équipe de traducteurs nous vous proposons ici plus d'une centaine de Versions Françaises Exclusives et régulièrement remises à jour. Mais attention, ces disques ne sont pas une collection de plus destinée à finir dans un placard au bout de quelques heures d'utilisation! NON! Nous avons particulièrement trié, sélectionné, et regroupé par thème les meilleurs DP afin de rendre ces disques les plus avantageux et les plus fonctionnels possibles: d'une part grâce aux traductions et d'autre part grâce aux installations automatisées. Enfin sur chaque disque nos notes personnelles viendront compléter les documentations en vous apportant des conseils complémentaires essentiels afin de vous éviter de tomber dans des pièges ou des impasses. Tout cet important travail contribue donc à vous garantir absolument un maximum d'efficacité tout en perdant le moins de temps possible. Pour comble grâce à un service unique de remise à jour gratuite, vous n'achetez ces VF qu'une seule fois, puisque chaque nouveau disque commandé vous donne droit à une remise à jour d'un disque ancien ce qui, vu le nombre de remises à jour des divers DP est particulièrement économique pourvu que vous soyez un peu fidèles.

Kit C Complet VF: Idéal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP. La VF intégrale de l'énorme C-Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur de liens Blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des conseils, des exemples, des utilitaires: absolument tout est prévu dans ce kit pour vous guider pas à pas vers votre apprentissage du C, le tout sans aucun tracas de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont aussi entièrement automatisées. C'est donc absolument l'idéal pour vous mettre au C et via tous les conseils, exemples et traductions que ce Kit contient c'est vraiment la garantie de réussir à obtenir très rapidement des réalisations surprenantes qui vous encourageront sans cesse à progresser dans ce langage et à découvrir ainsi la véritable puissance que nous offre la programmation en C d'une machine aussi merveilleuse que l'Amiga. Ce Kit C Complet en Version Française est disponible au prix de 400 FF TTC. Pour les diverses modalitées et frais d'envoi voir à la fin de ce catalogue.

***PowerS*:** Ce disque contient nos Versions Françaises de Precognition, GadToolsBox2.0C PowerSource et CDesigner. Ce sont tous les quatres de puissants éditeurs de fenêtres, menus et gadgets pour aider les programmeurs en C ou ASM. Par exemple vous dessinez vous-même vos gadgets et menus à l'aide de la souris et ces utilitaires se chargent ensuite d'en générer les sources C ou ASM correspondandes pour inclure dans vos programmes. Tout cela est réuni en VF sur ce disque *PowerS* pour 50 FF TTC. Pour les Remises à Jour voir Modalitées ci-dessous.

***Tech#1*:** Ce disque contient des traductions de cours de programmation Amiga écrits (en C) par les plus grands spécialistes Américains de l'Amiga avec leurs exemples d'application. Entre autres vous y trouverez des cours sur: Les pointeurs en C, sur les Tâches, sur la réalisation d'un jeu d'arcade, sur la programmation des nouvelles bibliothèques du système 2.0 comme la nouvelle version de la Graphics library et la GadTools library avec notamment un cours sur la gestion des gadgets et menus sous système 1.3 puis 2.0 ainsi qu'un cours très important sur les Tags: une véritable révolution dans la programmation sous système 2.0! Il y a donc beaucoup de traductions très intéressantes sur ce disque dénommé Tech#1. Les exemples d'application sont aussi fournis et le langage utilisé est bien-sûr le C, mais si vous programmez dans d'autres langages vous tirerez quand même bien profit de cette disquette exceptionnelle vu toutes les informations et conseils qu'elle contient! D'ailleurs ce n'est pas tout car ce disque contient aussi quelques utilitaires pour programmeurs avec la Version Française de TrackDos un utilitaire très complet et puissant pour manipuler la mémoire de l'Amiga et par exemple en sauvegarder des morceaux sur disquettes et la Version Française de SystemTracer qui permet d'obtenir la liste et les adresses de toutes les structures présentes dans votre Amiga. Tout cela est donc en VF sur ce disque *Tech#1* au tarif de 50 FF TTC (Frais d'envoi + 10%).

***Tech#2*:** Puisque vous avez bien apprécié la qualité du disque Tech#1 nous vous en avons préparé la suite. Tech#2 contient ainsi 14 autres cours sur des sujets aussi variés que les Shells sous 2.0, le ZenTimer, Les nouvelles possibilités des Genlocks sous WB2.0, Le système FFS, La création des Bibliothèques Partagées, Astuces sur les Sprites, Le mode HAM, Les nouveaux menus, La communication entre Tâches, les Joysticks, Le débogage des erreurs de mémoire, La conception d'un logiciel d'affichage d'objets 3D. Les exemples d'application avec leurs sources en C ou ASM sont également fournis. Si vous programmez dans d'autres langages vous tirerez quand même bien profit de ces disquettes exceptionnelles vu toutes les informations et conseils qu'elles contiennent. Disque Tech#2 en VF: 50 FF TTC. (Envoi + 10%).

Cours Techniques Arex#1 & Arex#2: Conscients du grand manque de documentation sur Arexx, voici réunis sur ces deux disques de nombreux cours traduits en français sur ce langage avec également de multiples exemples, utilitaires, documentations et cours complémentaires notamment sur la RexxArpLibrary cette bibliothèque DP qui permet de décupler la puissance d'Arexx en ajoutant des interfaces graphiques à vos programmes Arexx, ou encore un cours très précieux sur le concept fondamental d'applications Hôte d'Arexx. Tout cela intégralement traduit en Français avec les exemples associés pour vous permettre enfin de profiter pleinement de ce langage. Ces deux disques sont disponibles au tarif d'ensemble de 100 FF. (Envoi +10%).

C-TUTOR VF: Plus qu'un tutoriel, c'est un véritable Manuel Professionnel sur la norme ANSI du Langage C que nous vous proposons ici intégralement traduit en Francais. Les Macros, Les Variables, Fonctions, Prototypes, Les diverses instructions de controles, Les Pointeurs, Structures, Entrees/Sorties, Conversions, Les Chaines et Tableaux, Les Concepts d'Allocations Dynamiques, et les Manipulations Binaires, tous les concepts fondamentaux du Langage C sont clairement expliquées sur 14 chapitres avec un remarquable sens pédagogique. Chaque chapitre est également illustré par de nombreux exemples que vous pourrez compiler avec notre Kit C décrit ci-dessus. C-TUTOR intégralement en VF est disponible sur 1 disque pour 100 FF. (Envoi: +10%).

Kit Amiga "E" VF: Découvrez le plus rapide des langages et des compilateurs: Le "E" un langage si rapide et si parfaitement intégré à une programation de l' Amiga qu'il raviera tous les débutants ou tous ceux qui étaient allergiques au C. Nos longues traductions et innombrables exemples vous permettront de l'utiliser sans soucis. Tout prêt à l'emploi sur 2 disques pour 100 FF. (Envoi: +10%).

Kit P.C.Q VF: Fabuleux Compilateur Pascal du DP ici dans sa dernière version de Mars93. Outre toutes ses fonctions Mathématiques transcendantes intégrées, ainsi que de nombreuses fonctions importées de la norme Turbo Pascal, il permet également de compiler des programmes graphiques très sophistiqués. Les nombreux exemples fournis sur ces disques prouvent qu'il constitue un produit trés sérieux. Disponible sur trois disques au tarif d'ensemble de 150 FF TTC.

***Utils#20A&B*:** Entièrement consacré à l'amélioration des Systèmes 2.0 & 3.0 ce kit contient nos VF de MagicMenu utilitaire tres puissant qui simplifie extraordinairement les accès aux menus et fonctions du système, ainsi que nos énormes VF de la KD-Freq Library et de la ReqTool Library, bibliothèques qui améliorent de façon remarquable tous les requesters du Système. Les docs programmeurs sont également fournies en VF. Tout cela au prix total de 100 FF. (Envoi: + 10%).

***Utils#19*:** Destinée au Titrage Vidéo ce disque contient notre VF de Inscript un superbe logiciel de titrage avec de multiples effets spéciaux y compris le mixages avec images IFF si bien qu' il sert également à la production d'écrans complets pour vidéo intéractive. Notre longue traduction vous sera indispensable pour exploiter pleinement les innombrables possibiliés de ce logiciels. De très belles fontes Noires et Couleurs sont également incluses. Le tout disponible au prix de 50 FF TTC.

***Utils#18*:** Contient nos Versions Françaises de AmigaGuide et Installer ces deux logiciels sont devenus indispensables pour toute bonne utilisation des Systèmes 2.0 ou 3.0: AmigaGuide permet de créer et de visualiser les documentations de façon intéractive sous forme d'HyperTexte ce qui est particulièrement élégant et pratique si bien qu'il est désormais le standard de visualisation des docs et des aides en lignes des Sys 2.0 et 3.0. Installer est quant à lui, devenu le standard de gestion des scripts d'installation pour votre Système. Nos longues traductions vous permettront d'exploiter enfin au mieux ces deux grands utilitaires des Systèmes 2.0 et 3.0. Tout cela est donc disponible sur ce disque *Utils#18* au prix de 50FF. (Participation aux Frais d'envoi: Ajoutez 10%).

***Utils#17*:** Tout spécialement consacré à la Musique sur Amiga avec nos VF de SmartPlay et de EdPlayer deux superbes joueurs de musique multiformat permettant de multiples effets speciaux. Nos longues traductions vous seront d'un grand secours vu les sophistications extrêmement nombreuses de ces logiciels. Des exemples de musiques sont également fournis sur ce disque afin que vous puissiez utiliser immédiatement tout cela, disponible sur *Utils#17* au tarif de 50 FF.

***Utils#16*:** Avec les nouveaux modes graphiques des Amiga 1200 & 4000, il était devenu urgent de posséder des convertisseurs de format d'image dans le DP. C'est désormais chose faite avec la toute nouvelle version de ViewTek 1.04 que nous vous proposons ici en VF avec également notre VF de Rend24. Avec ces tout nouveaux utilitaires vous pourrez enfin visualiser directement en mode HAM8 toutes vos images 24 bits qu'elles soient au format IFF 24 bits ou JPEG ou même au format PC GIF et bien sûr vous pourrez convertir ces images 24bits ou JPEG au format HAM8. Ce disque *Utils#16* vous sera donc très utile si vous utilisez notre VF de PovRay vous pourrez alors enfin apprécier l'extraordinnaire rendu des images de PovRay en HAM8 ou de tout autre logiciel générateur d'images 24 bits. Tarifs pour ce disque *Utils#16* 50 FF TTC. (Envoi: + 10%).

MandelMania AGA VF: Un tout nouvel explorateur MandelBrot/Julia exploitant les 256 couleurs parmi 16 millions des Amiga 1200 & 4000. Outre nos traductions, nous vous avons aussi préparé de nombreux conseils supplémentaires, des exemples d'images et de palettes précalculées afin de vous aider à obtenir de superbes images fractales avec ces palettes très impressionantes de 256 couleurs simultanément. Disponible sur 2 disques au prix total de 100 FF TTC. (Envoi: +10%).

PovRay 1.2 VF: Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots le RayTracing est une technique de lancé de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatisé pour tout Amiga (1.2 à 3.0 inclus) vous délivrant de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 500Ko) aussi bien des manuels que des exemples vous guiderons pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 200 FF. (Envoi: + 10%).

Manuels Imprimés: Tous nos Manuels sont maintenant mis-en-page et imprimés dans une Très Haute Qualité Laser PostScript de 1200 Points par Pouce procurant un grand confort de lecture. Quatres Manuels sont disponibles actuellement: Manuel PovRay VF au prix de 200 FF. Manuel OctaMED 2.0VF au prix de 100 FF. Manuel AmigaGuide/Installer VF au prix de 100 FF et Manuel ToolManager 2.1 VF au prix de 50 FF. Pour les frais d'envoi: Ajoutez 10 % (Voir les Modalitées).

Kit PasTEX: Ce portage du traitement de texte TEX dans le DP Amiga est véritablement LE DP de l'Année 93 à posséder absolument. Tous ceux qui l'ont vu sont ravis tellement ses facultés d'impression sont nombreuses et puissantes: Outre ses impressions de textes avec la qualité des fontes vectorielles (donc absolument sans effet d'escalier quelque soit la taille de la police utilisée!) et toutes ses possibilités de mise-en- page, justifications, lettrines, ou insertions d'images IFF, la réalisation de superbes tableaux est également chose facile. Quant aux formules mathématiques, là il nous offre vraiment le nec plus ultra: TEX est Domaine Public mais il appartient à la Société Américaine de Mathématique (AMS) qui réalise depuis des années toutes ses publications avec TEX, si bien que TEX est devenu véritablement LE standard d'impression du monde Scientifique et Universitaire. PasTEX permet donc tout cela et cette Version Française est fournie prête à l'emploi pour tout système Amiga avec un superbe Préviewer et un Driver Multi-Imprimantes très rapide, le tout sur 3 disques 150FF (Envoi: + 10%).

Kit MetaFont: Ceci est notre Version Française de MetaFont qui vous permettra de créer de nombreuses autres fontes de qualité vectorielle pour TEX car pour faute de place les fontes contenues dans notre Kit PasTEX sont bien-sûr réduites au minimum nécessaire. Vous les retrouverez donc toutes ici, faisant de ce kit MetaFont le complément indispensable pour une parfaite utilisation de PasTEX. Ce Kit MetaFont est disponible en Version Française prêt à l'emploi sur trois disquettes au tarif d'ensemble de 150 FF (Envoi: +10%). Comme ils sont pratiquement inséparables, nous vous accordons également un Prix Spécial d'ensemble pour notre Kit PasTEX VF + Kit MetaFont VF soit 6 disquettes en VF pour 250FF TTC (Envoi: + 10%).

***HD#01*:** Ce disque contient une compilation des meilleurs utilitaires pour disque dur avec nos Versions Françaises de DFrags, LHarcA, NoErrors, Whereis, BroserII et KwikBackup qui est un programme de sauvegarde (Backup) vraiment très rapide et facile à utiliser tellement rapide d'ailleurs que ces Backups cessent enfin d'être un cauchemar. Tous ces utilitaires sont donc réunis en VF sur ce disque *HD#01*: disponible pour 50 FF TTC (Frais d'envoi: Ajoutez 10%).

***HD#02*:** Suite logique de *HD#01* avec de nombreux autres utilitaires indispensables pour une meilleure utilisation de vos disques durs. Vous trouverez ici ABackUp V4.0 de D. Gounelle qui permet de sauvegarder ou d'archiver votre disque dur très facilement grâce à une interface particulièrement soignée. Egalement présentes sur ce disque nos VF de ReOrg V3.1 (un puissant optimiseur de disquettes et disques durs), de HDClick, AHDM et DirWork qui sont tous les trois de superbes gestionnaires de disque dur, et enfin notre Version Française de LHA qui est actuellement le meilleur archiveur de données disponible sur Amiga. Tout cela est donc réuni en Version Française prêt à l'emploi sur ce disque *HD#02* au tarif de 50 FF TTC. (Envoi: + 10%).

WBFed1.1: Version Française Enregistrée de ce nouvel éditeur de fontes spécialisé dans l'édition des fontes en Couleur des WB2.0 ou 3.0. D'ailleurs de nombreuses et superbes fontes en couleurs sont aussi incluses sur ce disque. De plus grâce à nos accords avec l'auteur, Patrick F Clark, nous vous proposons cette V.F Enregistrée beaucoup moins chère que la V.O: 30 dollars chez l'auteur contre seulement 100 FF pour notre VF. Le système 2.0 (ou 3.0) est indispensable pour utiliser WBFed, disponible donc ici en VF intégrale au prix de 100 FF TTC. (Envoi: +10%).

AFont V3.1: Superbe éditeur de fontes multiformats Amiga ou PC sans limite de taille avec effets spéciaux originaux tel que la mise en italique variable, les symétries et rotations des caractères ou de la police entière. AFont est complémentaire à WBFed, car AFont est compatible tout système (1.2-1.3-2.0-2.1-3.0) et est spécialisé dans le traitement de fontes de très grande taille: En effet grâce à des astuces de programmation AFont consomme peu de Chip Ram et permet de traiter des fontes jusqu'à la taille 256! Ceci est la Version Enregistrée pleinement fonctionnelle, développée par le plus dynamique auteur français de DP actuellement: Denis Gounelle et en exclusivité pour France Festival Distribution, 100 FF TTC. (Envoi: +10 %).

ShowHam8: Déjà 12 volumes disponibles pour cette collection des meilleures images HAM8. Plus de 260 000 Couleurs en Haute Résolution un mode véritablement révolutionnaire qu'il n'a plus rien à envier au 24bits. De très très belles images à voir absolument pour tous les possesseurs d'Amiga 1200 ou 4000. Tarifs: 30 FF à l'unité, 100 FF les 4 disques ou encore un prix special de 250 FF TTC pour l'ensemble de ces 12 disquettes. Frais d'envoi: Ajoutez 10%.

OctaMed 5.0 VF: Sublime Editeur de Musique ici en Version Commerciale Complète totalement reprogrammé pour tout Amiga au système 2.0 ou 3.0 AGA. Permet de travailler jusqu'à 8 voies simultanément et jusqu'à 64 pistes. Grâce à son éditeur de partition très convivial vous pourrez composer vos musiques avec de véritables notes sur une portée imprimable par simple click. Ses éditeurs d'échantillons et de sons vous permettront de créer et modeler des courbes de musique avec en prime tous les effets spéciaux possibles tels que Mixages, Echos, Bruits, Boucles, etc. Tout cela en Version Commerciale Française Complète au prix de 400 FF TTC. (Envoi: +10%).

***Virus#1*:** Ce disque contient une compilation des meilleurs Anti-Virus actuels: Vous y trouverez nos toutes dernières VF de BootX, de LVD, VirusZ 3.0, et Virus Checker 6.30. Au total de quoi reconnaître et traiter plus de 400 virus parmis les plus récents. De plus dès qu'une nouvelle version paraît nous essayons de la retraduire et de tenir ainsi constamment à jour ce disque. Si vous avez déjà ce disque, vous pouvez bénéficier d'une remise à jour gratuite en échange simplement d'une nouvelle commande de même valeur. Voyez notre service de remise à jour décrit à la fin de ce catalogue. Tarif pour ce disque *Virus#1*: 50 FF TTC. Frais d'envoi: Ajoutez 10%.

***Utils#15*:** Un disque exceptionnel pour tous les possesseurs de Sys 2.0 (ou 3.0) puisqu'il contient nos VF intégrales de ToolManager 2.1, SuperDuper2.02: le meilleur copieur de disquette du DP, et YAK1.5, puissant SunMouse pour Sys2.0. En plus des traductions, un exemple d'utilisation pour ToolManager2.1 est également fourni avec une installation très facile dans votre disque dur vous permettant de pouvoir utiliser TM2.1 quelques secondes seulement après avoir chargé ce disque! TM2.1 permet de décupler la puissance des WB2.0 ou 3.0 en y ajoutant d'admirables barres d'icônes ou docks avec possibilités d'animations et bruitages. Tout cela réuni en VF sur ce disque *Utils#15* pour 50 FF TTC. Sys 2.0 (ou 3.0) et DD obligatoire. Le Manuel superbement imprimé et relié de notre VF de TM2.1 est aussi disponible à 50 FF (Envoi: +10%).

***Utils#14*:** 14 étant un nombre magique pour la Chimie, vous l'aurez compris: ce disque est tout spécialement consacré à la Chimie sur Amiga avec les VF de Molec3D et MicroView pour le Modelage Moléculaire en 3D, Chemesthetics qui permet de réaliser des images artistiques de molécules ainsi que l'indispensable Elements. Tout cela est donc réuni en VF sur cette compilation spécial Chimie: *Utils#14* disponible au tarif de 50 FF (Frais d'envoi: Ajoutez 10%).

***Utils#12*:** Compilation des nouveaux éditeurs du DP, avec nos Versions Françaises de MegaEd, DME, et EdWork pour les éditeurs de textes. Vous trouverez également des éditeurs binaires avec les VF de PCalc, XZap2.1 et de Mon 1.54 qui est un puissant éditeur débogueur de code machine Amiga ainsi que notre VF de NickPrefs: superbe éditeur de préférences pour votre WB. Tout cela est donc disponible en VF sur *Utils#12* au tarif de 50 FF (Frais d'envoi: + 10%).

***Utils#11*:** Un disque tout spécialement consacré au compactage de données avec nos Versions Françaises de Turbo Imploder 4.0 et de son rival le classique PowerPacker, ainsi que notre Version Française de PPLib, la superbe bibliothèque de PowerPacker: ce qui vous permettra enfin de pouvoir la programmer vous-même grâce à toutes ses documentations qui viennent d'être traduites. Et enfin la VF de PowerPackerPatcher, utilitaire très pratique permettant à l'Amiga de reconnaître automatiquement tout fichier DATA compactés sans avoir besoin d'utiliser PowerPacker pour le décompacter. *Utils#11* est donc un disque exceptionnel réunissant en Version Française tout ce qu'il est possible de faire sur Amiga en matière de compactage de données. Il est disponible au prix de 50FF TTC (Frais d'envoi: + 10%).

***Utils#10*:** Notre Version Française de PPShow3.0 vient de faire son entrée sur ce disque qui réunit les meilleurs utilitaires graphiques avec nos VF de HAMLab, ImageLab, LandScape et Mostra. Cette nouvelle version 3.0 de PPShow apporte en plus la gestion des nouveaux modes graphiques du Sys 3.0 et permet ainsi de réaliser des Slides-Show automatiques d'images Ham8 par exemple. Tout cela en VF sur ce disque pour 50 FF. Si vous avez déjà ce disque vous pouvez obtenir sa remise à jour gratuite aux conditions habituelles: en échange simplement d'une nouvelle commande au moins égale à la valeur de ce disque. (Voir Modalitées à la fin).

***Utils#9*:** Un disque entièrement consacré aux utilitaires spécifiques au système 2.0 avec nos Versions Françaises de ToolManager1.5, QMouse2.0, Noclick2.0, PointerX, PWKey et Refrech. ToolManager est ici dans sa version 1.5 car la version 2.1 présente sur *Utils#15* nécessitant absolument un disque dur, nous avons donc laissé cette version 1.5 sur ce disque *Utils#9* pour permettre aux personnes n'ayant pas de disque dur de pouvoir quand même découvrir et profiter de ce fabuleux ToolManager. *Utils#9* est disponible pour 50 FF TTC. (Envoi: + 10%).

***Utils#8*:** Ce disque contient notre Version Française de TextPlus 3.02 le traitement de texte du Domaine Public Amiga. Cette nouvelle version de TextPlus apporte d'innombrables améliorations, entre autres: Multifenêtres, iconifiable, interface Arrex, possibilité d'écrire des annotations au bas des pages, gestions des lettres en séries (pour les adresses par ex). Sur ce disque *Utils#8* vous trouverez également l'utilitaire ShadowMaker qui permet de transformer les fontes de l'Amiga en très belles fontes Ombrées, avec de multiples possibilités de réglage de ces effets spéciaux. La longue documentation de cet utilitaire ShadowMaker a bien-sûr aussi été intégralement traduite en Français. Tarif pour *Utils#8*: 50 FF (Envoi: +10%).

France-Festival-Distribution c'est aussi de nombreuses Exclusivités Commerciales Entièrement en Français:)) OctaMED Pro V5.0 Nouvelle Version Commerciale Pleinement Fonctionnelle: 400 FF. Envoi + 10%.)) PCTask 2.03 L'Extraordinaire Emulateur PC Ici en Version Commerciale Complète: 400 FF. Envoi +10%.

T.U.F Traceur Universel de Fonctions: Réalisé en C par Damien Dolimier pour ses besoins professionnels et pour palier au manque de bons traceurs sur Amiga, T.U.F est ainsi devenu le Traceur de Référence qui raviera tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilitées sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques Côniques, Sphériques, Quadriques, plus toutes les possibilitées de fusion de graphes, de calculs d'intégrales, et de dérivées! Gestion de tous les modes écrans des Sys 2.0/3.0!!! Il est disponible en Version Enregistrée et en Exclusivité au prix de 100 FF TTC. (Frais d'envoi: Ajoutez +10%).

***Utils#7*:** Ce disque est tout à fait exceptionnel, il contient en effet la très élégante interface NeXT version Amiga dénommée: AmiDock ici en VF. Sa fonction est de pouvoir lancer tous les programmes ou scripts que vous voulez en cliquant simplement (une seule fois) sur une des mini-icones qui composent cette interface. Ce disque *Utils#7* contient également de nombreux autres utilitaires tous prêts à l'emploi et en VF: ParM pour ajouter des menus à votre Shell. PrintStudio pour faciliter toute impression de texte et graphique. Snap et PowerSnap pemettent d'enregistrer dans un fichier des morceaux de texte ou d'images de n'importe quelle partie de votre système. ColorCatch est idéal pour sauvegarder et changer ensuite instantanément les couleurs de votre WorkBench sans passer par les préférences. SnoopDos permet de visualiser les Entrés-Sorties et les divers éléments du système utilisés dans votre Amiga comme les bibliothèques etc. Avec SnoopDos si quelque chose ne va pas, par exemple si un logiciel refuse de fonctionner parce qu'il vous manque un fichier ou une bibliothèque et que vous ne savez pas quoi exactement alors SnoopDos vous dira tout puisque le nom du ou des fichiers manquants s'afficheront! La toute dernière version française de FixDisk pour tenter de récupérer vos disques endommagés, et enfin RMD un Ram-Disk AutoBoot et résistant aux resets. Grâce à tout ceci, ce disque *Utils#7* est vraiment d'une qualité tout à fait surprenante et il serait très dommage de vous en priver. Tarifs pour ce disque *Utils#7* 50FF TTC (envoi: +10%).

***Utils#6*:** Ce disque fait suite à *Utils#4* et contient à nouveau d'autres utilitaires pour vous faciliter le travail avec votre imprimante. Outre quelques très belles Fontes extraites de *Fontes2* (cf ci-dessous) vous y trouverez le programme Conf qui vous permettra enfin de configurer rapidement votre imprimante, FontConvert pour convertir les diverses Fontes de l'Amiga en codes compatibles Epson afin de télécharger ces nouvelles fontes directement dans votre imprimante ce qui vous permettra d'obtenir de nouvelles polices ayant la même finesse que les polices internes à votre imprimante et enfin la toute dernière version de APrf2 que Denis GOUNELLE, le plus dynamique auteur français, nous a autorisé à distribuer. APrf2 est un utilitaire d'impression de fichiers ASCII. Il permet d'inclure un en-tête ou un pied-de-page, de choisir les marges, la numérotation des lignes, la longueur des pages et même de mettre vos textes sous 2 ou plusieurs colonnes. Tous ces utilitaires sont bien-sûr entièrement en Français et compatibles tout Sys Amiga. Tarif pour ce disque *Utils#6*: 50 FF TTC. (Frais d'envoi: + 10%).

***Utils#5*:** Ce disque contient la fameuse bibliothèque Arp.Library au complet avec ses docs ses fichiers include, et tout un lot de petites commandes utilisant cette bibliothèque et destinées à remplacer efficacement toutes celles qui se trouvent dans le répertoire C de votre WorkBench telles que List, Info, Dir, Cd, Run, Execute, etc.. De plus l'installation sur votre WorkBench sera automatique en cliquant simplement sur une icône d'installation. De ce fait ce disque ne nécessite pas de traduction, et est donc disponible en VO au tarif de 30 FF (Frais d'envoi: +10%).

***Utils#4*:** Ce disque est un véritable laboratoire pour imprimantes. Il contient en effet "PrtDrGen" l'indispensable éditeur générateur de drivers d'imprimante qui vous pemettra de corriger ou d'adapter parfaitement votre driver à toutes les caractéristiques et fonctions de votre imprimante. Il contient aussi tout un lot d'utilitaires vous permettant de vérifier votre imprimante ou votre driver en cours de correction. Avec tout cela entièrement traduit en français il vous sera très facile de corriger ce qui ne va pas et même de rajouter de nombreuses nouvelles fonctions. Les tout derniers drivers du DP sont également disponibles sur ce disque comme les drivers spéciaux pour DeskJet 500C et 550C ou encore 4 drivers pour toute la famille Canon BJ. Tout cela est donc disponible en VF sur ce disque *Utils#4* au prix de 50 FF. Participation aux frais d'envoi: + 10%.

***Fontes#1* & *Fontes#2*:** Si vous avez besoin de très belles Polices de Caractères ces deux disques vous combleront car ils contiennent une compilation des meilleures Fontes Amiga de tous styles et toutes tailles. Ils sont chacun livrés avec une démo graphique de ces polices imprimée sur feuille nom par nom et destinée à vous faciliter grandement la reconnaissance et donc l'utilisation de ces fontes. Tarifs pour ces disques de fontes: 50 FF chacun. (Envoi: +10%).

DockIcons: Un disque tout spécialement consacré aux icônes. Sont réunit ici de très très belles icônes qui sont particulièrement destinées aux interfaces ToolManager (*Utils#15*) ou AmiDock (*Utils#7*). Certaines ont même été importées depuis l'ordinateur NeXT! Si vous aimez les belles icônes, si vous désirez améliorer grandement le look de votre Amiga, ne manquez pas ce disque car tout cela vous ravira. Tarif pour ce disque DockIcons: 40 FF (Envoi: + 10%).

Icônes AGA VF: Ce sont de toutes nouvelles Icônes spécialement adaptées au Systeme 3.0 et ses 16M de teintes possibles. Plus d'une centaines de superbes icônes qui vous enchanteront si vous avez un Amiga 1200 ou 4000. Les documentations fournies pour une bonne utilisation de ces icônes ont été ici entièrement francisées. Tarif pour ce disque Icônes AGA: 40 FF (Envoi: + 10%).

CockTail 1.43 VF: Déstiné à la gestion de CockTail, il vous permettra d'apprendre et de réaliser plus de 400 recettes de CockTails puisque c'est aussi une véritable base de données avec toutes les fonctions de trie possibles sur ces CockTails de rêves: Du Lagon Bleu à BarBarella, de Cendrillon au Cocktail des Iles, vous connaîtrez tout de leurs secrets et vous pourrez aussi en créer d'autres. Une très belle réalisation de Stéphane PAU disponible pour 50 FF. (Envoi: + 10%).

Les Mathématiques: Six disques sont consacrés aux utilitaires mathématiques. ****MPlot*:*** contient la Version Française du traceur de courbe MathPlotter. ****DPlot*:*** contient nos VF de DataPlot et 3DPlot. ****VectorD*:*** contient la VF de Vector Designer éditeur d'objets vectoriels 3D. ****TraceIt*:*** Traceur de courbes classiques, polaires ou 3D avec effets de perspective. Spécialisé dans les nombres complexes, notre disque ****ZPlot**** contient nos VF de ZPlot un traceur de courbe à base d'itérations de nombres complexes permettant de s'initier aux fractales cubiques ou aux biomorphes, ainsi que la VF de ICalc calculatrice très puissante sur les nombres complexes. Enfin **LyapTour** contient le superbe explorateur des espaces de Lyapounov de Charles Vassallo. Ces six disques sont disponibles séparément au tarif de 40 FF chacun. Frais d'envoi: Ajoutez 10%.

IFS*:** Allez encore plus loin dans les mathématiques et découvrez le monde fantastique des fractales avec notre disque ****IFS* consacré à la technique IFS (Iteration Function System) et qui contient nos VF de IFS, Frac, et FractalLab. Avec ces logiciels vous pourrez très simplement à l'aide de la souris créer toutes sortes de motifs fractals tels des nuages, des arbres, ou diverses feuilles de fougères comme celles présentes sur ces pages. *IFS* Tarif: 50 FF (Envoi: + 10%).

MandelTour: Unique explorateur des ensembles de MandelBrot à 4 dimensions: Il peut donc tout faire de l'exploration de MandelBrot ou Julia à la découverte d'autres ensembles inconnus mi-Julia mi-MandelBrot encore plus spectaculaires! Le tout avec une simplicité d'utilisation inouïe puisque il se pilote entièrement par la souris et avec une rapidité et une qualité de rendu d'image et de couleur inégalés. Disponible en exclusivité au prix de 100 FF. Envoi: Ajoutez 10%.

***BigPlanet*:** Pour Napper toutes vos images IFF sur de Gigantesques Sphères. C'est l'adaptation du logiciel "Planet" du domaine public au format Européen Pal-Overscan. Ainsi amélioré ce logiciel vous permettra de profiter pleinement de la résolution des Amiga Européens et les effets de nappage seront de ce fait beaucoup plus fins et réalistes. De nombreux effets spéciaux sont aussi possible comme le napagge de vos images IFF sur des croissants de lune! Le tout en Version Française disponible pour 50 FF TTC. Frais d'envoi: Ajoutez 10%.

***POST*:** Le superbe émulateur PostScript du Domaine Public est également disponible en Version Française prêt à l'emploi. PostScript est un langage de description de page pour la P.A.O. Cette version DP est très puissante et permet enfin aux utilisateurs Amiga de pouvoir découvrir et utiliser cet émulateur pour importer par exemple des documents Postscript en provenance d'autres machines. Cette Version Française de Post V1.7 est disponible pour 50FF (Envoi: +10 %).

***PSFonts*:** Ce disque contient une multitude de Polices PostScript déstinées à être utilisées avec l'émulateur PostScript "POST". Sur ce disque "PSFonts" est également inclus l'utilitaire LILA qui permet de convertir les fichiers ASCII de l'Amiga en fichiers PostScript. Vous pourrez même demander à LILA de formater vos textes en plusieurs colonnes! LILA est donc un complément bien pratique à ce superbe émulateur POST. Tout cela en VF sur *PSFonts*: 50 FF.

ORTHO Sept93: Un superbe ensemble de logiciels destinées à la vérification et à la correction orthographique française de tout fichier Ascii. Grâce aux éditeurs vérificateurs fournis, vous pourrez corriger l'orthographe dans vos lettres et vos fichiers Ascii très facilement à l'aide de la souris et des réquesters qui apparaitront dès que le vérificateur détecte des fautes. Le dictionnaire est modifiable à volonté et permet déjà de traiter plus de 350 000 orthographes différentes. De plus désormais un logiciel de conjugaison pour tous les verbes français est également founi! Ces logiciels ont été réalisés en C par R. Florac qui nous a autorisé à distribuer ce disque et c'est ici la dernière version enregistrée pleinement fonctionnelle disponible au prix de 100 FF (Envoi: + 10%).

ReloKick VF: Contient la toute nouvelle version de SKick V3.43 que nous venons intégralement de retraduire. (Remise à jour possible voir ci-contre) Permet enfin en quelques secondes et pour tous les possesseurs de Système 2.0 (ou 3.0) de modifier toutes les adresses de ces nouveaux systèmes afin de redevenir totalement compatible avec les anciens systèmes 1.2/1.3. Il convient parfaitement à tous les nouveaux Amiga: 500+, 600, 1200, 3000, 4000, ou encore aux 2000 ou 500 qui ont été reconvertis aux Systèmes 2.0 ou 3.0. Contient également nos VF de DiskSalv211 et Degrader. Tout cela en VF sur ce disque pour 50 FF. Frais d'envoi: Ajoutez 10%.

AmiBase VF: Ceci est notre version française de AmiBase, un très complet logiciel de base de données de qualité professionnelle permettant par exemple le trie multiple jusqu'à 8 critères de sélection possible. Compatible avec tout système Amiga. Disponible pour 50 FF. (Envoi: + 10%).

IBEM VF: C'est le célèbre émulateur IBM du DP, entièrement en logiciel un peu comme l'ancien PC-Transformer mais en beaucoup plus performant. Disponible ici en VF prêt à l'emploi avec aussi notre VF de MSH/MessyDos: l'interface indispensable à IBEM pour accéder en lecture et écriture aux disquettes PC depuis les lecteurs Amiga. Tarif pour IBEM VF: 50 FF. (Envoi +10%).

PC Task 2.03 VF: Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC totalement Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDRom. C'est le plus puissant des émulateurs PC, ici en VF Commerciale Complète pour 400FF (Envoi: +10%).

MS Boot: Un disque autoboot de démarrage au format PC-MSDos absolument indispensable pour que vous puissiez utiliser les émulateurs IBEM ou PC Task. C'est l'équivalent des disques autoboot WB pour l'Amiga sauf qu'ici c'est pour pouvoir démarrer votre émulateur IBEM ou PCTask, il vous est donc indispensable. Disponible au prix de 50 FF TTC. (Frais d'envoi: + 10%).

Litteral-Lexical: Un ensemble de logiciels PC-MSDos réalisé par A. Kacimi qui nous a autorisé à distribuer ce disque. Ils fonctionnent parfaitement avec les émulateurs ci-dessus donc ce disque vous permettra de vous initier ainsi au monde PC. Ils vous intéresseront beaucoup car ce sont des logiciels sur notre langue française avec entre autre un superbe lexique informatique de mots (et abréviations) techniques Anglais avec leur correspondant en Français, une sorte de traducteur informatique de mots techniques. Disponible au tarif de 50F pour IBEM ou PCTask avec MSBoot.

AmigaLibDisk Fish: Actuellement disponible jusqu'au N°920 ce sont ici les Fish originales car nous soutenons Fred Fish et nous sommes donc abonnés directement ce qui vous garantit l'intégrité de ces disques exempts de toute erreur. Tarif pour ces disquettes Fish: 30 FF à l'unité ou encore 100 FF les 4 disques et 25FF par Fish supplémentaire (Envoi: +10%). Le catalogue Aquarium véritable base de données de toutes ces Fish est aussi disponible pour 30 FF. Les collections CAM et DPAT sont aussi disponible au même prix et vous pouvez d'ailleurs mélanger les Fish, CAM ou DPAT pour obtenir cette réduction à 25 FF par disque à partir de 4 disques.

Croquis#1: Ce disque contient un remarquable cours de dessin par animations réalisé par Georges Brachet qui a ainsi voulu démontrer les possibilitées étonnantes du dessin électronique sur Amiga. Il nous a autorisé à distribuer ce disque au prix de 50 FF TTC. (Frais d'envoi: +10%).

Planetarium: Véritable logiciel d'Astronomie, il permet de représenter automatiquement la carte du ciel en fonction de vos diverses coordonnées géographiques. Sa simplicité d'utilisation à l'aide de la souris et des menus et sa très courte documentation rend toute traduction inutile, il est donc disponible en Vo sur ce disque au tarif de 30 FF. (Envoi: + 10%).

***Star#1*:** Un disque tout spécialement consacré à l'Astronomie avec la toute dernière création de Charles Vassallo: StarSailing, Un jeu très original et pédagogique sur l'Astronomie qui vous emmènera aux télécommandes de satellites entre la Terre et la Lune! Ce disque contient aussi la version Française de GravSim qui permet de simuler sur votre écran des mouvements de planètes en fonction de leur masse de leur vitesse etc. Tarif pour ce disque Star#1: 50 FF.

***Star#2*:** Ce disque contient l'ensemble de logiciels AstroF réalisé par Yvon Alemany: Très complet, des calculs d'Ephémérides aux diverses conversions possibles y compris sur les calendriers Maya, tout a été soigneusement pensé pour en faire le kit indispensable de l'astronome sur Amiga. Tarif pour ce disque dénommé *Star#2*: 50 FF TTC (Envoi: + 10%).

Amiga U-Chess: Notre Version Française de ce superbe jeu d'échecs du Domaine Public. Une véritable prouesse de programmation pour un jeu d'échecs en DP qui, après tests, parvient à rivaliser avec les meilleurs jeux d'échecs commerciaux! Si vous êtes amateur d'échecs ne manquez donc pas ce U-Chess en VF pour Sys 3.0 au tarif de 50FF. (Envoi: +10%).

Intromaker VF: C'est un utilitaire bien pratique pour réaliser facilement vos propres démos. Vous pourrez y mixer vos fichiers de sons, vos images et mettre vos textes sous forme de scrolling 3D avec de multiples effets spéciaux, cet utilitaire se charge alors de compacter le tout pour en faire une véritable démo personnalisée avec étoiles défilantes et les multiples effets spéciaux que vous aurez sélectionnés. Disponible Ici en VF pour Sys 1.3 uniquement, 50 FF.

DPaint AGA & TruePaint Démo: Version DP de démonstration de ces 2 nouveaux logiciels pour tout système Amiga avec reconnaissance des circuits AGA du Sys 3.0. Ces nouvelles versions gèrent donc tous les nouveaux modes graphiques avec entre autres: les modes 256 couleurs parmi 16 Millions et modes Ham8 en 260 000 couleurs. Tarifs 30FF chacun. Frais d'envoi: + 10%.

ClipArt#1 à 4: Ces disques sont une collection de petits motifs artistiques (images IFF) idéal pour illustrer vos lettres avec vos traitements de textes. Ils contiennent des dessins stylisés sur de nombreux sujets variés: Animaux, Paysages, Fleurs et Fêtes pour le Vol#1. Cartoons et BD sur le Vol# 2, Espace, Maison, Jardin et Vacances sur le Vol#3. Personnages et Monuments Célèbres, Mariages et Instruments de Musique sur le Vol#4. Tarifs: 30 FF par Vol. (Envoi: + 10%).

Vidéo MandelBrot & Juila: Nous redistribuons également les produits Art Matrix qui est le plus grand laboratoire au monde de recherche en Images Fractales. Sont disponibles le Film Vidéo: MandelBrot & Julia qui pendant 2 heures vous emmène dans l'exploration de ces ensembles extraordinaires avec des animations et zooms absolument fantastiques. Un film unique avec une double vocation puisque outre son coté purement spectaculaire il vous permettra également d'apprendre comment explorer au mieux ces ensembles comment en découvrir les plus belles régions etc. Tarif pour cette cassette VHS Secam: 300FF (envoi + 10%). Egalement disponibles de sublimes Cartes Postales de Collection contenant des images 24bits en très très haute résolution de MandelBrot et Julia y compris de Julia Cubiques. C'est le Top Niveau de ce que l'on peut faire avec ces ensembles. Tarifs: 100 FF le lot de 17 Cartes, 2 lots différents sont disponibles.

Stickers Amiga: Vous pouvez également soutenir nos services en nous commandant ces superbes étiquettes autocollantes en couleurs au logo Amiga pour disquettes 3'1/2. Tarifs 100 FF les 40 Stickers ou encore 200 FF l'ensemble de 100 Stickers (frais d'envoi: + 10%). N'hésitez pas car nos services ont besoin de beaucoup de soutiens afin de pouvoir continuer à vous financer toutes ces traductions et retraductions systématiques de ces meilleurs DP internationaux.

FFDCat: Depuis bientôt 4 ans que nous traduisons du DP, il n'était plus possible de décrire toutes nos VF sur ce catalogue papier. Seules les plus récentes sont décrites ici. Vous trouverez donc la totalité de notre catalogue sur ce disque dénommé "FDPCat" avec également de nombreuses démonstrations sur l'ensemble de nos services, des interviews, des articles et d'innombrables conseils car nous avons tâché de réunir sur ce disque toutes les solutions et astuces accumulées depuis déjà 4 ans d'expérience dans le DP Amiga. Ce disque est ainsi véritablement un disque d'aides en tout genre et de conseils précieux sur le DP et l'Amiga. Tarif: 50 FF. (Envoi: + 10%).

❖ ❖ ❖ ❖ ❖ Les Modalitées et Options: ❖ ❖ ❖ ❖ ❖

Comment passer Commande: Très simplement sur papier libre Indiquez les noms des articles que vous désirez avec pour chacun le prix TTC indiqué dans les résumés ci-dessus. Faites le total de ces prix et Ajoutez 10% pour participation au frais d'envoi et aux frais administratifs. Ce dernier montant sera ainsi celui de votre réglement (Chèque ou Mandat) signé et daté à l'ordre de France-Festival-Distribution. N'oubliez pas en haut de votre lettre d'indiquer très clairement et bien lisiblement (nom et prénoms compris), l'adresse où vous voulez recevoir votre commande.

Les Remises à Jour Gratuites: Comme vous avez pu le constater, en lisant ce long catalogue détaillé, certains disques évoluent car nous nous efforçons dans la mesure du possible de refaire ces versions françaises dès qu'une nouvelle version paraît. Si vous voyez à la lecture de ce catalogue qu'un ou plusieurs disques que vous aviez commandé il y a quelques mois vient d'évoluer il vous suffira lors d'une de vos prochaines commandes de nous les retourner afin que l'on vous en recopie la mise à jour gratuitement et ceci simplement en échange d'une nouvelle commande d'au moins de même valeur que la somme des disques à remettre à jour. Ce service de remise à jour est donc très économique pourvu que vous soyez un peu fidèles. Attention: Afin qu'il n'y ait pas d'erreur vous devez absolument inscrire votre nom sur les étiquettes des disques que vous nous retournez et vous devez également bien préciser sur votre lettre de commande le nom des disques que vous nous retournez pour mise-à-jour. Si vous ne respectez pas ces règles élémentaires nous ne pourrons alors pas vous retourner vos disques.

Envoi Hors de France: Paiement par Mandat International avec toujours un supplément de 10% aux prix TTC pour participation au frais d'envoi et administratifs ou encore paiement par EuroChèque en ajoutant les 10% comme ci-dessus plus 50 FF fixes pour couvrir également les taxes d'encaissement des EuroChèques. Toute commande ne tenant pas compte de ces frais supplémentaires sera évidemment, si besoin, amputée du nombre de disquettes correspondant à couvrir ces frais, donc n'oubliez pas ces suppléments. Recommandé possible, voir ci-dessous.

Envoi Recommandé: Si votre boite aux lettres n'est pas sûre et que vous voulez un envoi en recommandé c'est aussi possible, dans ce cas-là vous devez rajouter 30 FF sur le total de votre commande (après les 10%) et bien préciser sur votre commande que vous désirez un envoi en recommandé. Pour l'Etranger le Recommandé est également possible au même prix de 30 FF en n'oubliant pas les suppléments d'envoi Hors de France décrits ci-dessus. Nous refusons l' envoi par Contre-Remboursement ou Cartes Banquaires car les taxes seraient encore plus élevées.

Envoi Prioritaire d'Urgence: Vous avez un besoin absolument Urgent de nos disquettes: Pour un supplément de 100 FF nous traiterons et posterons alors votre commande en Priorité Absolue, immédiatement le matin même de sa réception, et vous la recevrez donc très rapidement sous 24H maximum. Très pratique si vous avec un besoin urgent de nos produits.

Chèques ou Mandats: Si vous n'avez pas de Chèques vous pouvez également utiliser un Mandat-Lettre adressé à l'ordre de France Festival Distribution. Dans tous les cas l'envoi d'argent liquide est formellement interdit: les postes possédant des détecteurs de billets! Toujours pour éviter tout risque vous devez absolument adresser vos Chèques, EuroChèques ou Mandat à l'ordre de France Festival Distribution. Ce sont des règles élémentaires à respecter vraiment!

France-Festival-Distribution
3 Rue Anatole France
13220 Chateauneuf-Les-Martigues
(Facture Jointe Sur Demande)

Quelques manques

L'aérographe bien que plus performant que dans DPaint, n'en demeure pas moins archaïque face à celui de TruePaint et TVPaint. La possibilité de travailler de grosses images en mémoire virtuelle *(avec une gestion interne comme TruePaint)* aurait rendu bien des services.

Pour les petites configurations ou les petits budgets, il serait intéressant qu'une version "light" soit disponible *(sans TrueBrilliance)*. Enfin, il est à regretter qu'il n'y ait pas de port ARexx *(pour les amateurs de ce genre d'application)*.

Une première

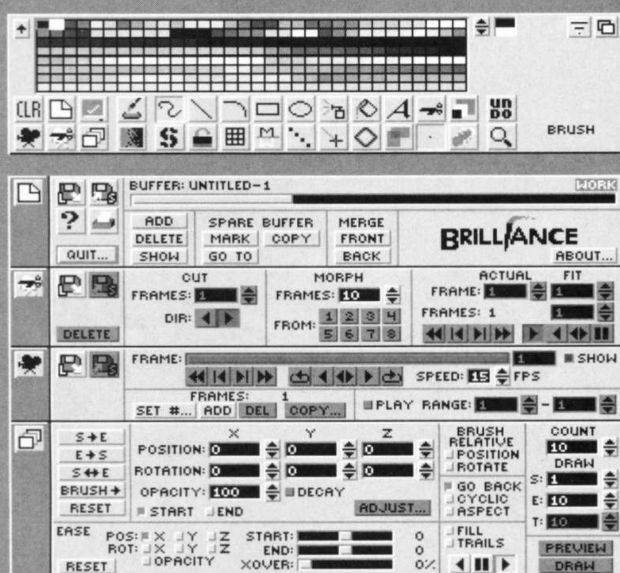
La possibilité de travailler sur des images plus grandes que la mémoire Chip est une grande première *(en considérant la transparence pour l'utilisateur)*. Si TV Paint est supérieur du point de vue des fonctions de dessin, il présente l'inconvénient de ne travailler qu'en 24 bits *(en interne)* et avec un affichage en 256 couleurs sur les Amiga sans carte graphique. Brillance couvre tous les modes disponibles sur ce type de machines en un seul concept. Il peut sans difficulté remplacer le couple Deluxe Paint - True Paint. A moins d'une rapide évolution, DPaint semble condamné au déclin. Brilliance constitue donc une solution globale sur les Amiga dépourvus de carte graphique. Espérons que les quelques petits défauts décelés seront corrigés dans une version ultérieure auquel cas on approcherait la perfection.

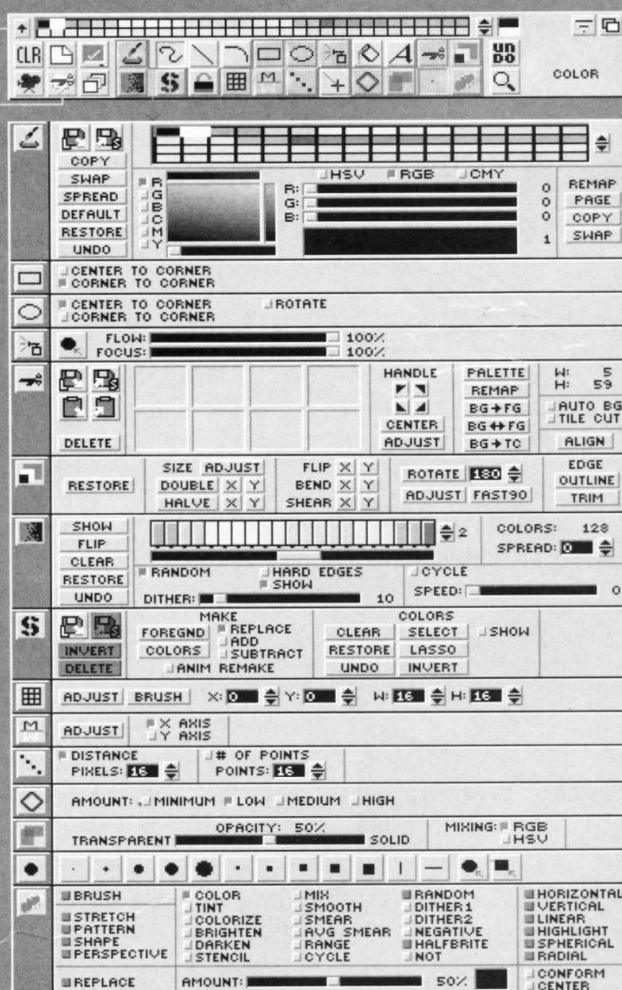
Enfin, nous n'avons pas oublié que Brilliance est le seul painter 24-bits (interne) à proposer une fonction *Animation*. Test le mois prochain, ainsi que plus de détails sur les possibilités d'utilisation sur 1200.

Lucas Janin

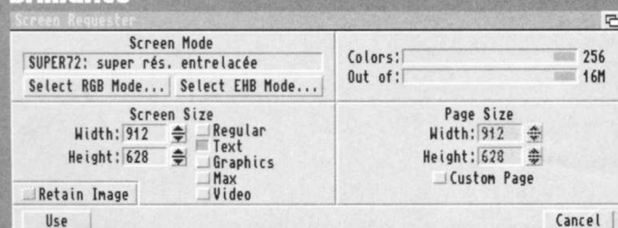
Prix: 1.690FTTC
Importateur: CIS (tél. 56.36.34.41)

Brilliance

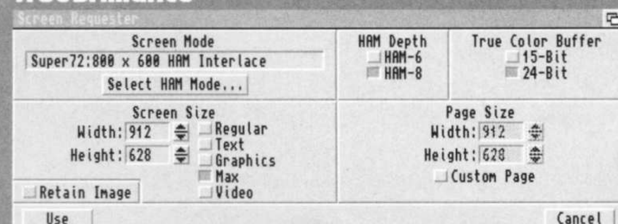


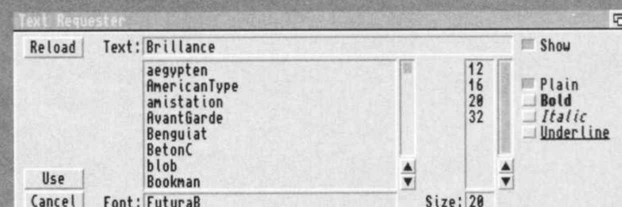


Brilliance



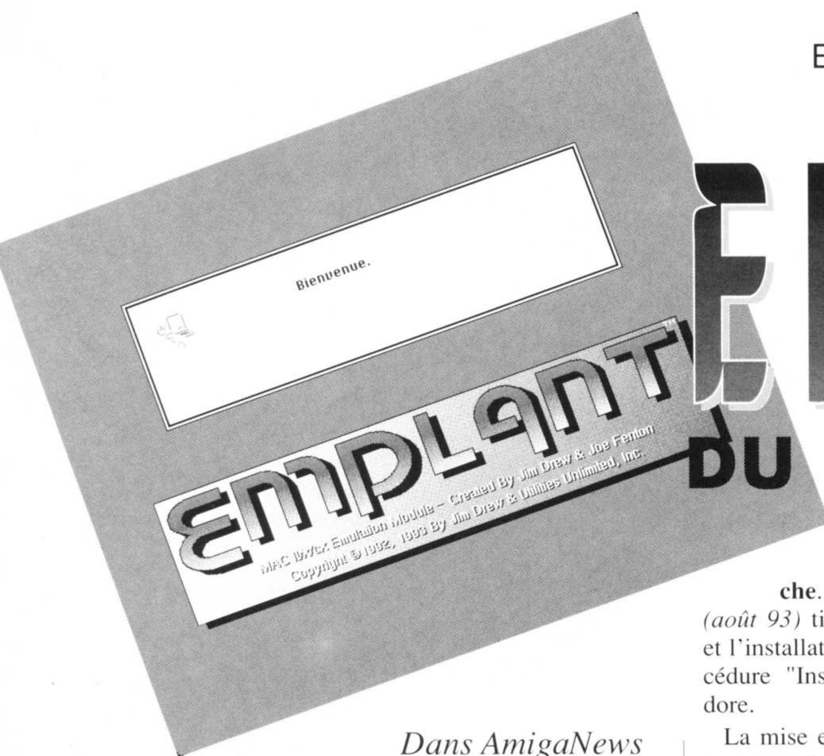
TrueBrilliance





EMPLANT

DU REVE A LA REALITE



Dans AmigaNews N°47 (juin 92), les principales caractéristiques de l'Emplant étaient présentées, sous le titre évocateur "Rêve ou Réalité". Un an après l'Emplant est là et tient ses promesses.

Le carton contient une carte au format standard *(2000-3000-4000)* bus Zorro II à enficher dans un des connecteurs de l'Amiga *(voir illustration du test)*, une disquette et un manuel succinct de 14 pages. Trois versions de cette carte sont livrables, l'une "de base" la seconde équipée en plus des ports série RS422 au standard MAC "Modem et Imprimante", et la version "Deluxe", qui fait l'objet de ce test, équipée en plus d'une interface SCSI.

Rappelons que l'Emplant émule un Macintosh série II, IIx, IIcx couleur *(de 16 jusqu'à 256 si l'Amiga est équipé des nouveaux chips AGA)* et innovation, remarquable, **fonctionne en multitâche**. Le logiciel version 3.1 *(août 93)* tient sur une disquette 800K et l'installation est facile grâce à la procédure "Install" standard de Commodore.

La mise en place de la carte ne pose aucun problème. On trouve à l'arrière les deux connecteurs mini DIN et la prise SCSI 25 broches pour un périphérique externe, lecteur amovible, scanner etc. Le câble plat SCSI pour le connecteur interne n'est pas fourni, il est nécessaire si on utilise un autre disque dur réservé à l'émulation Mac.

L' Emplant peut utiliser une partition A-Max si elle existe déjà sur le disque dur de l'Amiga, qu'il soit SCSI *(2000, 3000)* ou IDE *(4000)* sinon il faut créer une partition qui lui sera réservé ou encore créer un "HDFile", fichier disque dur à l'aide de l'utilitaire HardFileSetup ce qui évite de repartitionner le disque, et d'avoir à sauvegarder les fichiers existants, éventuellement reformater la ou les partitions, réinstaller les fichiers sauvegardés. Les accès disques et le taux de transfert sont en revanche plus lents. A l'utilisateur de choisir.

Le logiciel est compatible avec les versions 2.xx et 3.xx du WorkBench et fonctionne avec les "systèmes" 6.xx jusqu'à 7.1 Macintosh.

La configuration minimum est un Amiga équipé d'un processeur 68020 *(il peut théoriquement utiliser un 68000)*, et 4Mo de fast Ram. Cependant, pour pouvoir travailler en multitâche et faire tourner simultanément une ou plusieurs autres applications, 8Mo de Ram et un 68030 sont nécessaires. En effet le système 7.1 Mac est gourmand en mémoire, il en utilise à lui seul 3Mo en mode couleur.

Il reconnaît directement les disquettes au format A-Max et bien sur au format Emplant qui est légèrement différent en 800K ainsi que les disquettes MAC haute densité *(1.44Mo)* si l' Amiga est équipé d'un lecteur HD *(3000 & 4000)*, l'utilitaire Apple file exchange du Mac permet à l'Emplant de lire et écrire également les disquettes 1,44 Mo format PC IBM. Le concepteur annonce avec humour qu'une partition disque dur est limitée à 1,96 Gygabyte... *(version 3.1)*

Deux pilotes *(drivers)* sont fournis pour les cartes Rétina et Picasso II, qui permettent d'afficher jusqu'à 16 millions de couleurs aussi en mode Macintosh.

L'utilitaire "diagnostic" sert à vérifier en tout temps le bon fonctionnemnt des composants de la carte, et indique le résultat à l'écran ***(voir figure2)***.

La documentation est le point faible de ce produit, le manuel décrit brièvement la carte et ses possibilités, mais ne fournit pratiquement pas d'indication pour configurer le logiciel, il y a 15 sous-menus à paramétrer ***(voir figure1)*** il est en Anglais, un fichier historique des versions du logiciel complète l'information.

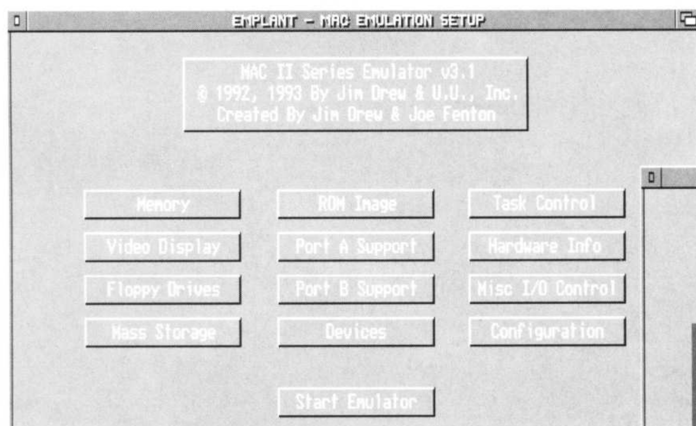


Figure 1

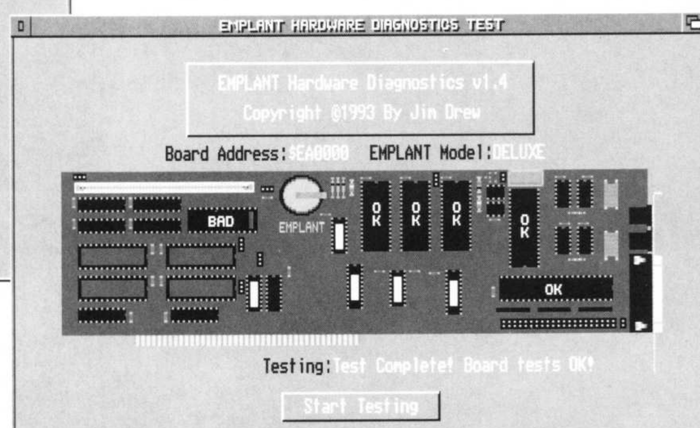


Figure 2

Le programme "Converter", permet de convertir des disquettes du format Mac au format A-Max, Emplant, et réciproquement. Il est utilisable avec la cartouche A-Max et le Hardware Sybil, en basse densité. En haute densité il utilise un fichier tampon qui est relu lors de la copie. Il n'est pas documenté...

Un fichier texte "help.txt" est sur la disquette il donne quelques indications pour la configuration du programme

La ROM Macintosh

Pour pouvoir utiliser Emplant il faut créer un fichier Rom_Image de la ROM d'un Mac IIx, qui sera placé dans le tiroir Rom_Images. Trois solutions sont proposées pour réaliser cette opération.

1) On achète une ROM MacIIx ou IIcx, version 1.3. La version 1.2 ne fonctionne pas sur l'Emplant. Après installation sur le socle de la carte le fichier Image peut être créé automatiquement avec l'utilitaire Dump256KDip ou Sim. Cette ROM est difficile voire impossible à trouver en Europe.

2) On sort la ROM d'un MacIntosh II, puis même procédure que ci-dessus *(attention aux dégâts possibles)*.

3) Un utilitaire "Rominfo" est fourni avec le logiciel. Il s'agit d'un programme MacIntosh sur la disquette au format Amiga, donc à convertir au format MAC par exemple avec A-Max *(décidément utile pour Emplant)* ou en connectant le Mac et l'Amiga à l'aide d'un câble "nul modem" et en utilisant pour chacun un programme de communication. Ce programmme identifie et lie la rom d'un Mac, il en sauvegarde le contenu dans un fichier qu'il suffit de transférer à l'Amiga.

Considérations sur la légalité de l'opération *(solutions 2 et 3)*.

Le fabricant Utilities Unilimited met en garde l'utilisateur contre le piratage et affirme "qu'il est légal de copier la ROM de son propre ordinateur à des fins de sauvegarde comme pour tout autre logiciel. Puis il est aussi légal d'utiliser cette copie pour autant que le Macintosh sur lequel elle a été prélevée ne fonctionne pas en même temps que l'Emplant. Cette théorie figure souvent dans les manuels de logiciels, qui peuvent être installés sur deux machines selon les mêmes conditions. Il est par contre illégal de distribuer cette copie même gratuitement à des tiers. Elle doit être détruite lors de la revente de l'ordinateur".

Configuration

La configuration du logiciel de l'Emplant est relativement complexe, sachant que le Kickstart de l'Amiga peut être en Ram protégée ou dans une ROM ou même les deux si par exemple une version plus récente d'un Kickstart est installée sur un Amiga où à l'origine il est livré dans la ROM. Donc en résumé:

1) Kickstart utilisé, en Ram: démarrer avec Softlaunch.

2) Kickstart utilisé, en ROM: démarrer avec Hardlaunch.

Attention! Le programme ouvre les écrans de configuration en mode NTSC. Il est donc impératif d'avoir au préalable mis les "moniteurs" NTSC dans le tiroir DEVS, Moniteurs de l'Amiga.

La philosophie du logiciel consiste à permettre à l'utilisateur de définir dans les moindres détails les configurations Mac et Amiga, par exemple la quantité de mémoire qu'il désire affecter à l'émulation sachant que le minimum et le maximum sont fixés, le type d'affichage etc. La contre partie de cette souplesse est qu'un maximum de paramètres est à définir *(une quinzaine)*.

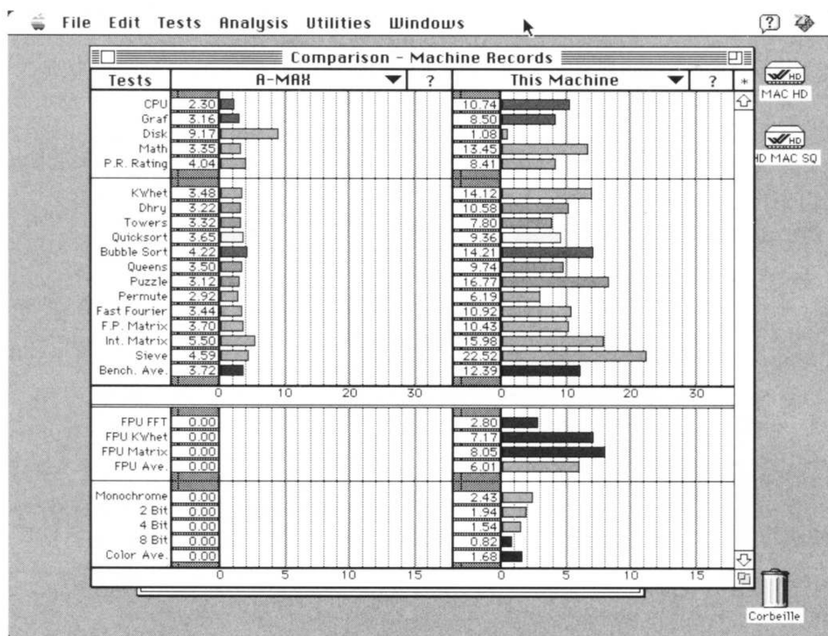
Concrètement si l'Amiga est équipé de moins de 8Mo de Fast Ram et du Chip set AGA, il est préférable de choisir le mode ECS PAL pour le côté MAC *(16 couleurs)* qui n'utilise que 512KB alors que le mode AGA MAC *(256 couleurs)* consomme 1,6Mo de Ram. Il est aussi possible de faire fonctionner l'Emplant en mode NTSC, afin de conserver le plus de mémoire possible pour le multitâche de l'Amiga, qui, lui, continuera à afficher à l'écran en PAL.

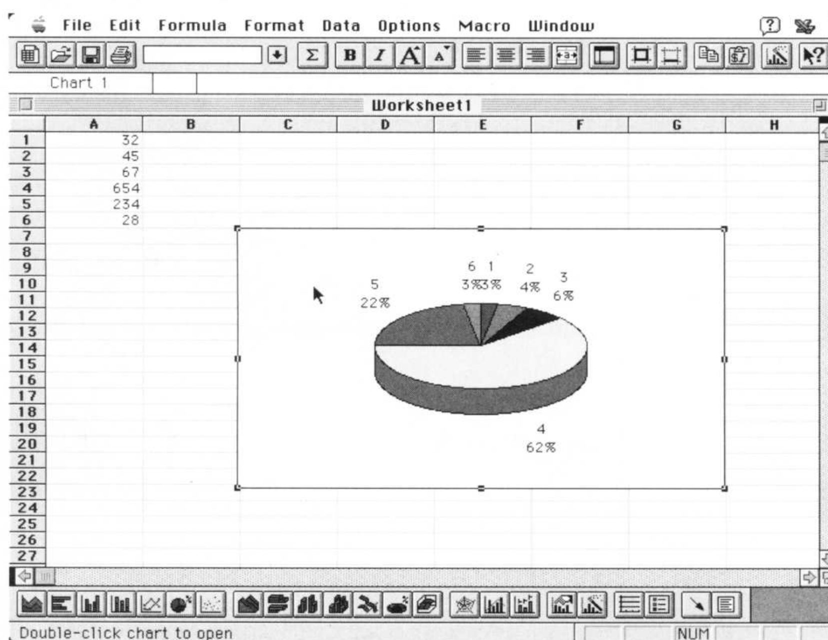
Il ne faut pas oublier non plus que le système MAC 7.1 utilise environ 3Mo s'il est configuré en mode couleur, le calcul de la mémoire disponible sera vite fait. L'Emplant permet aussi de loger le fichier ROM du MAC dans la mémoire Chip *(mémoire affichage)*. C'est plus lent mais cela libère 256Ko précieux de Fast Ram et ainsi de suite.

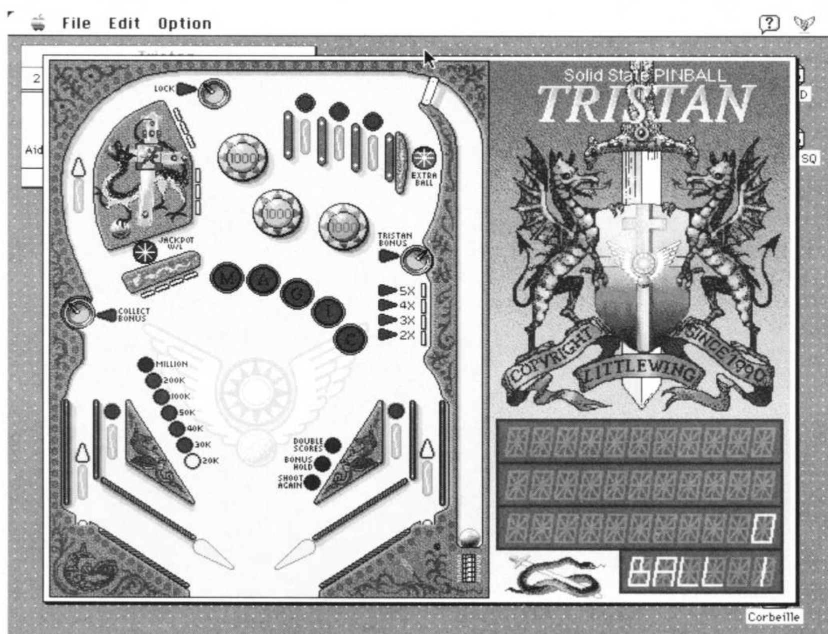
Une des options permet de reloger le Kickstart ROM de l'Amiga en Fast RAM *(gain de vitesse)* si ce n'est pas déjà fait par la startup-sequence.

La première fois que l'on configure Emplant ces nombreuses possibilités peuvent déconcerter. On en apprécie ensuitel'utilité. Enfin l'émulateur peut démarrer. Commencer par installer le système Mac 6 ou 7 sur la partition réservée. L'écran affiche le classique message de bienvenue Macintosh avec le logo Emplant *(voir figure début article)*, mais en noir et blanc, car par défaut la première fois que l'on démarre un MAC il est nécessaire de définir le mode couleur, dans le tiroir extensions du menu pomme cliquer moniteurs *(voir les manuels du Macintosh)*. Les applications Macintosh fonctionnent parfaitement *(voir illustration du tableur Excel)*. Quelques jeux ont été essayés, en 256 couleurs, c'est superbe *(voir illustration Tristan)*.

Remarque: le ou les lecteurs de disquettes ne fonctionnent pas encore en multitâche pour le moment. S'ils sont affectés à l'Emplant ils ne sont pas utilisables simultanément par l'Amiga et vice-versa. Le choix doit être effectué avant de démarrer l'émulation.







Performances

Le test avec Speedometer version 3.22 *(voir illustration a gauche, le facteur 1 correspond à un MAC classic)* montre que l'Emplant est beaucoup plus rapide que A-Max *(A-Max à gauche Emplant à droite)* sur le même Amiga. En revanche il n'atteint pas les performances d'un Quadra même sur un 4000 équipé 68040, ce qui est normal car le processeur est utilisé à 40% environ par l'Emplant. Le côté Amiga continue à fonctionner et utilise aussi les ressources du processeur.

Il est intéressant de savoir que les deux ports série RS422 de la carte sont utilisables aussi par l'Amiga. Un pilote *(driver)* est fourni à cet effet. Cela permet de laisser par exemple un modem connecté sur une de ces interfaces et de garder la sortie RS232 de l'Amiga pour une autre application.

Utilities Unlimited propose aussi une solution originale pour les mises à jour gratuites du logiciel. Un Serveur *(BBS)* dont le numéro est fourni dans la documentation est accessible *(malheureusement pour la note de téléphone aux USA)* dès que la carte d'enregistrement est renvoyée. L'accès peut être demandé.

Conclusion

Ce produit offre une excellente compatibilité avec le Macintosh, sans aucun doute la meilleure à ce jour. Le fait qu'il fonctionne en couleur et en multitâche sont 2 atouts importants. La connexion en réseau Appletalk est prévue. Cependant il reste difficile à mettre en route pour un débutant. La documentation est faible et seulement en anglais.

L'Amiga utilisé pour ce test est un 4000/40, 8 puis 16 MB fast Ram, HD IDE 200 MB, HD 240 MB SCSI sur Emplant. Un lecteur Syquest utilisant une cartouche amovible formatée sur un Macintosh a été utilisé pour le contrôle de la conformité de l'interface SCSI. Système Mac Version 7.1, imprimante HP Deskjet 500C connectée par un câble type Image Writer I, sur l'interface RS422, vitesse 19200 bauds, pilote HPDJ3.1 *(domaine public).*

Remerciements à la société Applimatic SA pour la fourniture de la carte et les mises à jour du logiciel.

Henry Kling

Distributeur: Applimatic SA
CH-1618 Châtel St Denis,
Ruelle Thomas 252

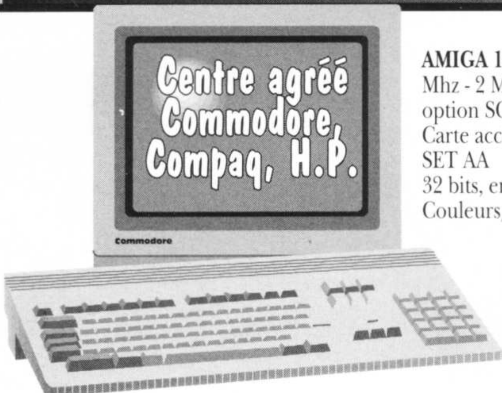
Prix: 890 F suisse

LA BOUTIQUE SERVICO

OCTOBRE

JEU - UTILITAIRE - GRAPHISME - VIDEO - MULTIMEDIA - FORMATION - DEVELOPPEMENT
BORNE INTERACTIVE - S.A.V. - DEPANNAGE - DEMO - SHOWROOM
MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H SANS INTERRUPTION (BUS: 6-7-7-8-41-81)

PAYEZ EN 10 FOIS AU TAUX DE 7,5 %
APRÈS ACCEPTATION DU DOSSIER



AMIGA 1200 Processeur 68EC020 - 14 Mhz - 2 Mo exten 10 Mo, Port PCMCIA option SCSI - Connecteur CPU pour Carte accélératrice - Nouveau Chip SET AA
32 bits, empl. DSP Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions.

2490F

SERVIPRIX !

AMIGA 600 .... 1490 F
AMIGA 1200 + HD 42 Mo .... 3390 F
AMIGA 1200 + HD 62 Mo .... 3790 F

SERVIPROMO !

AMIGA 4000 / 30:
68030 / 25 Mhz 2 Mo, HD 80 Mo: ...8990 F
AMIGA 4000 / 40:
68040 / 25 Mhz 6 Mo, HD 120 Mo:14590 F
AMIGA 4000 / 40:
68040 / 25 Mhz 6 Mo, HD 260 Mo: **15690 F**



VOTRE DISQUE DUR EST PLEIN ? SERVICO VOUS L'ÉCHANGE:

SERVIREPRISE

DISQUE DUR 2" 1/2	60Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo	210 Mo
40 Mo		1390 F	2190F	2790F	3190F
60 Mo			2090F	2690F	3090F
80 Mo				2590F	2990F
120 Mo					2840F

DISQUE DUR 3"1/2	170Mo	210 Mo	260 Mo	340 Mo	452 Mo
80 Mo	1540 F	1740 F	2040F	2740F	3640F
120 Mo	1240 F	1590 F	1990F	2590F	3490F
170 Mo		1440 F	1740F	2440F	3340F
210 Mo			1640F	2340F	3240F
260 Mo				2190F	3090F
340 Mo					2990F

Tous nos disques durs sont formatés et testés Nous vous offrons des images Ham 8 et Démo ! plus 10 Mo de Freeware !

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 SX .... 1990 F
CANON BJ 200 .... 2490 F
Seikosha SL 90 + 24 aig. .... 1690 F
CANON LBP IV Plus .... 5990 F
HP Laser Jet IV L .... 5890 F
CANON LBP 8 IV .... 10990 F
Fournie avec cable
H.P. DJ 1200 C .... 12250 F
EPSON Stylus 800 .... 2590 F
H.P. Deskjet 510 .... 2690 F
H.P. Deskjet 550 C (couleur) .... 4990 F
PANASONIC KXP 1170 .... 1490 F

SCANNER

EPSON GT 6500 .... 9900 F
EPSON GT 8000 (couleur) .... 13900 F
MIGRAPH (à main) pour Amiga ...... 4990 F
SCANNER (à main) 64 niv. de gris .. 1290 F

DEMONQUEST

89 Mo .... 1790 F
130 Mo .... 2290 F
214 Mo .... 3190 F

Les prix ci-dessus sont indicatifs et peuvent être modifiés à tous moments.

CABLE

NAPPE 2" 1/2 - 3" 1/2 .... 200 F
NAPPE 2" 1/2 -2"1/2 .... 50 F
Cable PERITEL .... 99 F
Adapteur 25 BD / 15 SVGA .... 130 F

MONITEURS

Moniteur 1803 .... 1190 F
Moniteur 1085 s .... 1490 F
Moniteur 1942 .... 3490 F

RUBANS EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

DMP 2160 - 3160 .... 45 F
DMP 4000 .... 50 F
IMAGEWRITER 1/2 .... 40 F
BJ 10e/ex/20 .... 180 F
120D - 124 D .... 40 F
SWIFF 9x124xN .... 60 F
MPS 1200/p/1250 .... 40 F
MPS 1500/1550 n 4 pistes .... 109 F
Fx/80/85/800/850/Sx/Mx/Rx80 ...... 45 F
Fx 1050/Lx 1050/Lq 1000:1050 .... 50 F
Lx 80/85/86/90 Cx80 .... 40 F
HP 500 Double capacité .... 235 F
KXP 1124/1170 .... 50 F
KXP 2123/2124 .... 90 F
LC - 10/20 .... 40 F
LC 200 .... 50 F
LC 24/x24 .... 45 F

SERVIPRATIQUE !

CATALOGUE DES RUBANS NE CHERCHEZ PLUS SERVICO A VOTRE PERLE RARE

AGORIS - ALCATEL - AMSTRAD - ADS - APPLE - ATARI - BROTHER - BULL - COMPUPRINT - BURROUGHS - CANON - CASIO - CENTRONICS - CITIZEN - C.ITOH - COMMODORE - DATAPRODUCTS - DECISION DATA - DIGITAL - DEC - EPSON - FUJITSU - GENICOM - HP - HONEYWELL - IBM - KYOCERA - LOGABAX - MANNESMAN TALLY - MEMOREX - NCR - NEC - NIXDORF - OKI - OKIDATA - OLIVETTI - OLYMPIA - PANASONIC - PHILIPS - RICOH - SAGEM - SAMSUNG - SANYO - SEIKO - SEIKOSHA - SIEMENS - STAR - - TEC - TEXAS INSTRUMENTS - THOMSON - TOSHIBA - TRIUMPH - WANG - XEROX

PERIPHERIQUES

GVP Phone Pack .... 4490 F
GVP DSS .... 549 F
Tablette Graphique Kurta A4 .... 6490 F
Tablette Génius GT 906 .... 2990 F
Lecteur 3"5 externe .... 490 F
DSS + ... 990F
Syquest 88 C .... 3960 F
Syquest 3105S .... 5160 F
Alimentation externe
A500/A600/A1200 .... 790F
SIMM A4000 4 Mo .... n.c.
Ca rte Ethernet .... 1640 F
Vortex 486 DX 25 Mhz .... 5560 F
Modem Fax / Minitel .... 1990 F

SERVICOECONOMIE

PROFITEZ DE NOS SUPER PRIX

DISQUES DURS

HD A600/A 1200 42 Mo .... 1090 F
HD A600/A 1200 62 Mo .... 1390 F
HD A600/A 1200 85 Mo .... 1890 F
HD A600/A 1200 125 Mo .... 2590 F
HD A600/A 1200 170 Mo .... 3190 F
HD A600/A 1200 210 Mo .... 3690 F

JUSQU'A 40% D'ECONOMISÉ SUR VOTRE EQUIPEMENT

CARTES GRAPH.

Carte DCTV 16 M couleurs .... 2490 F
GVP VISION 24 .... 13990 F
Opal Vision .... 6490 F
VD 2001 + TV Paint Junior .... 17690 F
VD 2001 + TV Paint Pro .... 23690 F
Retina .... 3560 F
Vidi 12 .... 1290 F

ONDULEUR

400 VA .... 1680 F
600 VA .... 2590 F

CARTES ACCELE.

A 1230 Turbo 68EC030 à 40 Mhz ... 2990 F
A 1230 Turbo/1 Mo, Ram 32 bits ... 3990 F
A 1230 Turbo/4 Mo, Ram 32 bits
+ Copro. 68882 à 40 Mhz .... 5190 F
BLIZZARD .... 2350 F

GENLOCKS

Genlock g-lock e/syc/pal .... 3790 F
Vidéomaster .... 9950 F

GARANTIE SERVICO: 1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

LOGICIELS PROFESSIONNELS (NOUS NE SOMMES PAS CONTRE LES JEUX !)

Broadcast Titler 2 .... 1390 F
Scala Vidéo Titler .... 690 F
Deluxe Paint IV AGA .... 835 F
Kindworks 3 .... 412 F
Maxiplan 4 .... 412 F
The Art Departement Pro 2 .... 1690 F
Scala Vidéo Studio .... 1990 F
Fun Color .... 890 F
Morphus .... 490 F
Morph+ (ASDG) .... 1490 F
Imagine 2 .... 1990 F
Broadcast titler 2 .... 1390 F
Flammitel 2 .... 490 F

SERVICONEWS

BIENTÔT LA CONSOLE CD 32 CHEZ SERVICO !
CD double vitesse 300 Ko/s
AGA 262000 coul/16 M
68EC020 - 14 Mhz, Ram 2 Mo
Format CD, CD Audio/
CD+G/ CD TV / Photo CD
Sortie SVHS / Pal / NTSC

DISQUETTES EN BOITE DE 10 PRIX UNITAIRE	PAR 10	PAR 50	PAR 100
3" 1/2 DFHD	6,9 F	6,5 F	6,20 F
3" 1/2 BASF	9,9 F	9,5 F	9,20 F
3" 1/2 DFDD	4,9 F	4,5 F	4,20 F

SERVICO INFORMATIQUE INTERNATIONAL

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SERVICO INFORMATIQUE VPC
90, BD. DE LA LIBERATION 13004 MARSEILLE TEL. 91.92.64.80 - FAX : 91.42.48.93
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS DEMANDEZ ALAIN OU VICTOR

NOM: ADRESSE :
VILLE : CP : TEL : MON ORDINATEUR :

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI *			

TRANSPORT: COLIS POSTAL/ COLISSIMO (JUSQU'A 1 Kg) 50F CONTRE REMBOURSEMENT: 80 F
PAR TRANSPORTEUR: DE 2 A 10 Kg: 135F CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 80 F, AU DESSUS DE 10 Kg NOUS CONSULTER

CHEQUE ☐ DATE SIGNATURE



SPINA

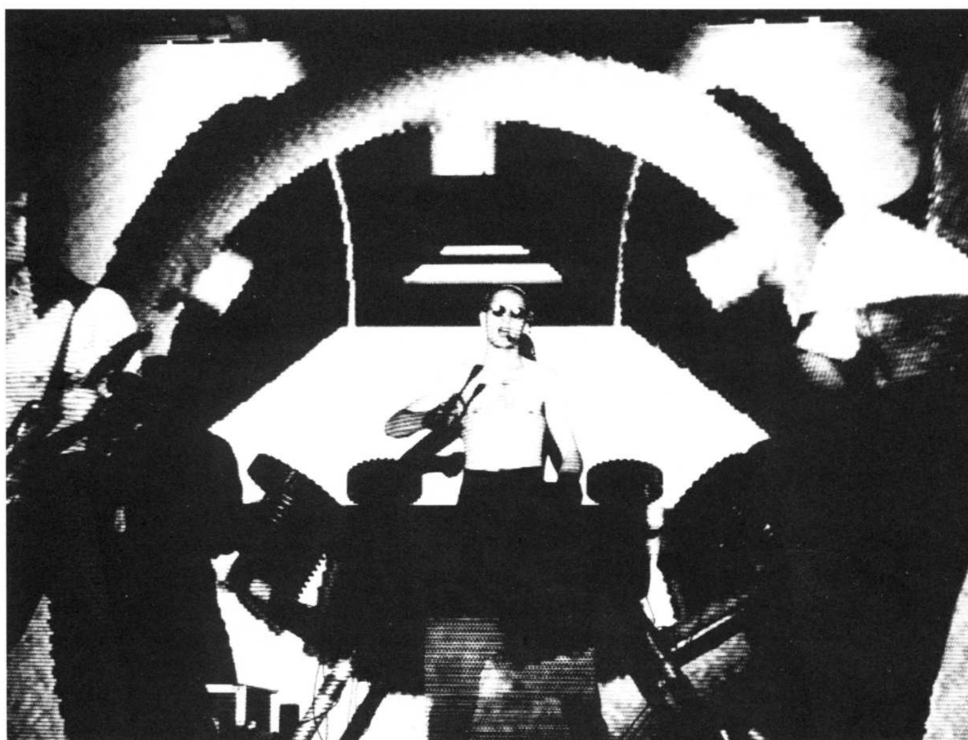
musique à voir

Pour changer de "soft et hard", j'ai eu envie de vous parler ce mois-ci d'un coup de coeur que j'ai eu pour un groupe bordelais: SPINA. Trois musiciens, un infographiste et toute une équipe très motivée qui travaillent depuis deux ans à la réalisation d'un spectacle orchestré par un Atari et un Amiga.

“ Les hommes entrent-ils en mutation ou les machines sont-elles habitées? C'est la question que l'on se pose en assistant au spectacle de SPINA...

Trois musiciens évoluent au coeur d'images numériques projetées sur un écran en fond de scène. Leurs peaux, recueillant les animations, se couvrent d'écailles de lumière. Leurs corps deviennent alors des silhouettes parmi les formes qui déferlent sur l'écran. La vie humaine surgit d'autant mieux dans la dynamique électronique qu'un infographe envoie les projections en temps réel depuis son clavier. Voix, basse et guitares se greffant sur une charpente de séquences, la musique consacre elle aussi le mariage de l'organique et du digital.

Energie physique, puissance des machines, légèreté des faisceaux lumineux, paysages immatériels, adéquation du visuel et du son... tout concourt dans la création d'un espace aux dimensions incertaines, fresques peuplées de créatures hybrides et de nouveaux signes que SPINA extraie de notre environnement saturé. ”



C'est avec ce texte extrait de leur biographie que j'ai fait connaissance avec le groupe SPINA. C'est donc avec une certaine curiosité que je me suis déplacé pour les voir en concert. Etant arrivé la veille de leur spectacle j'ai pu apprécier l'efficacité et la cohésion de l'équipe qui entoure les trois musiciens et l'infographiste.

Le concert s'est déroulé en plein air sur les bords de la Garonne dans une guinguette(?) plus souvent habitée par l'accordéon ou des violons tziganes. Les habitués se souviendront longtemps de la surprise que leur a fait Alriq le maître des lieux en programmant SPINA.

Dès que les premières notes/images ont lézardées leurs assiettes et fait imploser leurs verres ils ont tout de suite compris que même pour le rappel, ce soir là ils n'auraient pas droit à "la java bleue". L'énergie déployée par les trois musiciens immergés dans un flot d'images, allait une heure durant leur faire passer "une sacrée soirée".

SPINA est avant tout une musique à voir tant l'osmose image/ son est parfaite, indissociable. Le groupe fait partie des ra-



res groupes qui font du spectacle une fête pour tous les sens. La mise en scène est très efficace, et l'échange d'énergie son-image donne à voir un spectacle incisif. On est transporté dans un monde virtuel de notes et de pixels où l'immersion des musiciens dans l'image génère une scénographie où les frontières de l'analogique et du numérique se confondent. Au fur et à mesure que le spectacle se déroule les musiciens (et le public) sont happés par les images jusqu'à ne faire plus qu'un. La scène se peuple de drôles d'êtres hybrides faits de chair et de pixels fous. A voir Absolument!

Interview

AmigaNews: Comment en êtes-vous venus à utiliser l'Amiga dans votre spectacle ?

Spina: L'idée de base était de réaliser un concert qui inclurait de l'image en adéquation avec la musique. Les moyens "classiques" tels que le cinéma ou la vidéo posaient des problèmes matériels incontournables: souplesse d'utilisation, coût et lourdeurs des synchronisations... et l'ordinateur semblait être la seule issue possible.

L'avènement de machines multimédiatiques comme l'AMIGA ouvre la porte à de nouvelles formes d'expression artistique, à la création de nouveaux espaces. Le groupe SPINA, en utilisant ce nouveau potentiel technologique, a donné forme, après 2 ans de travail, à un spectacle/ concert à base de musique et de projections infographiques, dans lequel l'AMIGA a une place prépondérante...

AmigaNews: Quel matèriel utilisez-vous pour l'image ?

Spina: Le travail de l'image a com mencé sur une configuration minimum: un AMIGA 500+ avec DD52Mo et 5Mo de RAM. Les softs utilisés étaient (et sont toujours) Elan-Performer2.0, DPaintIV, Digiview. Ceci nous donnait déjà largement assez de matière pour poser les bases du spectacle. Ce n'est qu'après un an de pratique et d'expérimentations que nous avons étoffé le potentiel technologique destiné à l'image, dans l'optique d'une utilisation "live". Notre premier concert a eu lieu en décembre 92, nous disposions alors de 2 machines, le 500+ et un 1200 80Mo/6Mo, chacun servant alternativement pour chaque morceau.

Actuellement, nous préparons la nouvelle forme de notre spectacle: synchronisation MIDI des anims, incrustations des Amiga les uns dans les autres grâce à un G-LOCK, mise en scène avec écran de 8x4m, adjonction de 3D... et des outils tels que MORPH PLUS ou l'A1230, de par leur puissance et leur rapidité de travail, nous sont d'une aide inestimable.

AmigaNews: Parlez-nous de votre spectacle.

Spina: Notre spectacle met en scène 3 musiciens (Basse, Guitare, Batterie) jouant sur une base de séquences et sur lesquels sont projetés en direct des animations, en adéquation avec le son et la mise en scène. Le fond de scène est un écran de 8m sur 4.

Chaque morceau possède sa propre thématique: nous travaillons musique et image parallèlement, tant au niveau des ambiances que de la symbolique. L'étude de l'impact physique du son et de l'image et la mise en scène tendent à "maximaliser" la violence et l'efficacité de l'ensemble, l'image étant aussi source d'éclairage et prenant du relief sur le corps des musiciens. Un de nos objectifs principaux consiste à créer une réalité intermédiaire, un espace aux propriétés physiques nouvelles et nous nous ouvrirons dès que possible à toute forme de "création sensorielle" accessible: holographie, techniques laser, sculptures d'arômes...

AmigaNews: Un dernier mot ?

Spina: Notre spectacle est la preuve que l'Amiga peut aussi devenir une machine de scène à vocation professionnelle: l'évolution technologique et logicielle ainsi que le coût sans cesse réduit du matériel ouvrent désormais à qui le veut un potentiel de créativité énorme. Nous croyons au fleurissement d'oeuvres nouvelles, interactives et collectives: avec l'ordinateur, un nouveau paysage culturel est en train de naître et l'Amiga y trouve pleinement sa place !

jluc Faubert

Contact: S.P.I.N 12 rue Barreyre 33000 BORDEAUX tél:56-51-99-00
Photo: Delphine COPPE



L'ENVIRONNEMENT DE DEVELOPPEMENT ULTIME?

Initialement appelé Lattice, le compilateur SAC C atteint maintenant le numéro de version 6 et saute gaiement de l'appellation "compilateur" à "environnement de développement". Du neuf avec du vieux ou bien un réel travail d'amélioration?

Au moment où j'écris cet article, SAS 6 est déjà présent sur le marché de l'Amiga depuis environ neuf mois et le niveau de patch a atteint 6.3. Pourquoi avoir tant tardé dans la rédaction de ce test? Parce qu'un environnement de développement complet, avec plusieurs centaines de pages de documentations et suffisamment d'utilitaires pour remplir trois-cent-soixante cinq soirées ne se teste pas sur un simple coup d'oeil. Au-delà des fonctions documentées, il faut aussi évaluer la robustesse et le confort d'utilisation de la bête. Me sentant suffisamment à l'aise maintenant, je me lance. Tour d'horizon d'un produit qui va marquer l'histoire de l'Amiga.

Installation

SAS travaille naturellement main dans la main avec Commodore (qui utilise leur compilateur de longue date) et c'est sans surprise que l'installation sur disque dur se fait via le célèbre **Installer**. Pas de risque de se tromper, tout est soigneusement expliqué et pour peu que vous avouiez au script d'installation votre ignorance totale du monde de l'Amiga, celui-ci limitera au strict minimum les questions à vous poser.

Quelques mots sur la méthode de mise à jour: les patches sont librement distribuables. Autrement dit, quand SAS distribue une nouvelle version de patches, celle-ci est très rapidement déposée sur les BBS les plus connus (Bix, Compuserve, Usenet, Internet) et peut être demandée gratuitement auprès de SAS. Les patches sont appliqués à partir des disquettes originales. Ayez donc soin de les avoir toujours à disposition même si vous ne les utilisez que pour ça. L'opération est plutôt longue mais là encore, l'usage d'Installer limite considérablement les risques d'accident et le script est suffisamment intelligent pour analyser votre configuration et en déduire tout ce qu'il y a à faire sans vous demander autre chose que d'insérer les disquettes originales.

Le compilateur

J'utiliserai afin d'illustrer mon propos le petit source C suivant (*hello.c*)

```
#include <stdio.h>
#include "hello.h"
void main()
{
    int i = 3;
    printf("hello");
}
```

incluant le fichier *hello.h* que voici :

```
typedef struct {
    int a;
    char *s;
} T_test;

T_test T;
```

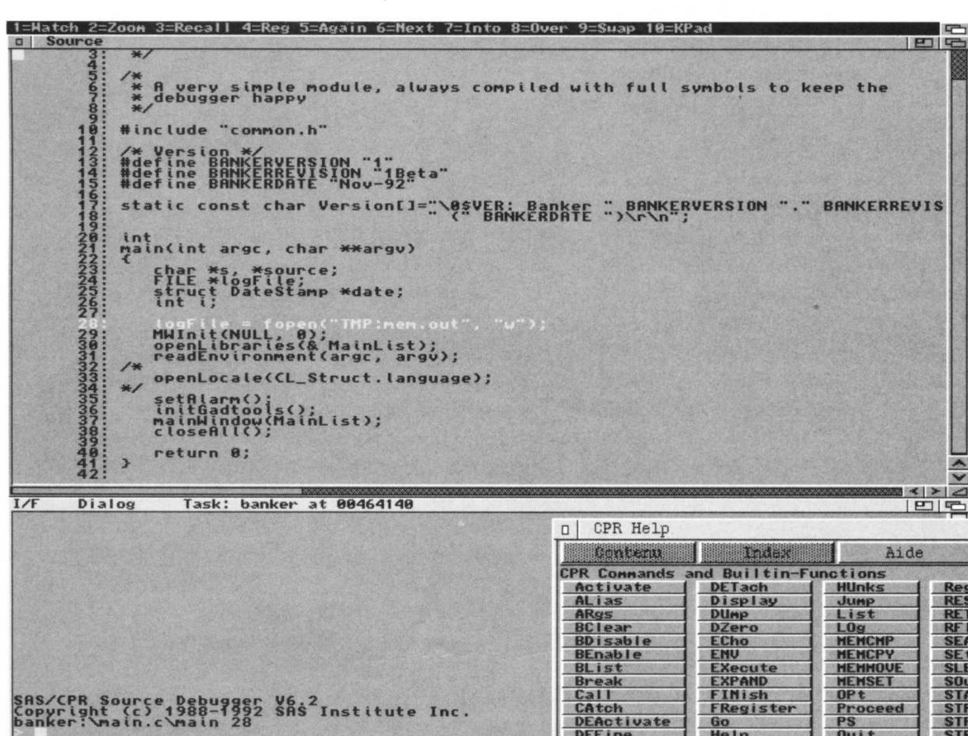


Figure 1

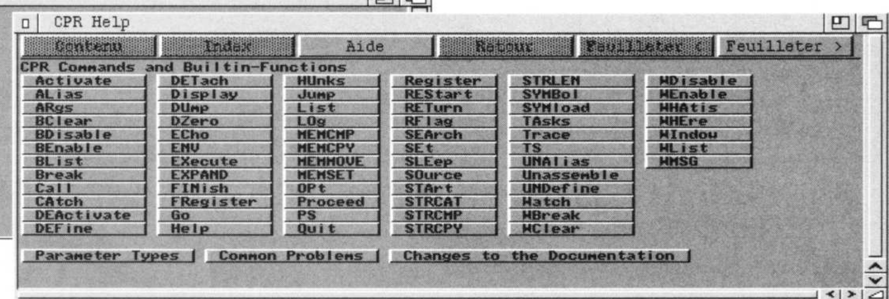


Figure 2

La première chose que remarqueront les fidèles de Lattice est que tous les fichiers ont été renommés. Partout où figurait le 'l' de Lattice figure désormais un 's'. Le compilateur est ainsi devenu **sc**, le relieur **slink**, etc... Et au passage, ils ont tous été considérablement remaniés.

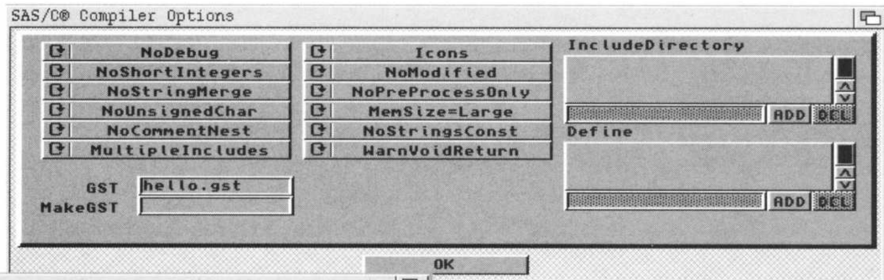


Figure 4

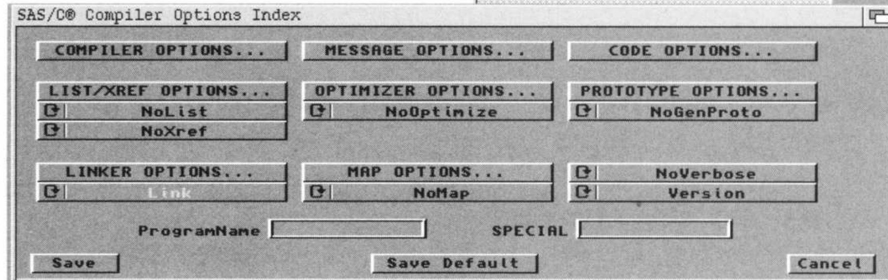


Figure 3

Fondamentalement

Désormais, le compilateur fonctionne entièrement à partir de bibliothèques partagées. L'intérêt de cette méthode est que seule la première compilation prend un peu plus de temps. Les compilations suivantes sont plus rapides car les bibliothèques sont gardées automatiquement en mémoire. Et comme toute bibliothèque qui se respecte, celles-ci seront automatiquement évacuées pour faire de la place si cette mémoire vous fait défaut.

La syntaxe d'appel a également changé: elle se conforme désormais au format devenu standard avec le système 2.0 et sa fonction *ReadArgs()*. Pour compiler rapidement un petit programme, la ligne suivante suffit:

1> sc link hello.c

ou encore, pour inclure des symboles pour un éventuel usage du débogueur:

1> sc link debug=full hello.c

Pour les habitués de la syntaxe de la version 5, un petit utilitaire est fourni qui fait la conversion automatiquement (**lctosc**) ou encore pour utiliser **sc** version 6 avec l'ancienne version (**sc5**). Même si cette syntaxe peut paraître longue, il ne faut pas perdre de vue les points suivants:

a) la syntaxe peut être abrégée,

b) rien ne vous empêche d'écrire votre propre script de compatibilité (pour obtenir une syntaxe Unix par exemple),

c) de toutes façons, ces instructions figureront la plupart du temps dans un *makefile*. Vous aurez donc peu de fois l'occasion de les taper entièrement mais vous aurez gagné en lisibilité.

Tout comme tous les autres programmes, une documentation au format Amigaguide peut être invoquée à tout moment si vous hésitez sur une option. Un autre moyen mis à votre disposition est le gestionnaire de préférences (**scopts**). Celui-ci vous présente sous un format intuitif un résumé de toutes les options de façon à régler rapidement la façon dont votre compilateur doit fonctionner. Ainsi, après avoir spécifié *Link* **(fig. 3)** et *MakeGST=hello.gst* **(fig. 4)** au compilateur, et sauvegardé cette configuration (soit uniquement pour une compilation, soit pour toute autre compilation), le simple fait d'invoquer *sc hello.c* reviendra en fait à appeler le compilateur avec les arguments *sc link makegst=hello.gst hello.c* avec pour résultat la réduction d'un exécutable et d'une table de symboles (le fichier *hello.gst*) auquel je viens tout de suite.

Une amélioration notable

Les tables de symboles

Les *Global Symbol Tables* (GST) sont une innovation majeure de SAS 6, et pas seulement d'un point de vue limité à l'Amiga mais dans le domaine des compilateurs. Lorsque vous demandez la création d'une telle table, un fichier est créé contenant tous les symboles définis dans les fichiers .h inclus. Si vous utilisez cette table lors de la prochaine compilation (avec l'option *gst=hello.gst* par opposition à *makegst=hello.gst* qui crée le fichier de symboles), le compilateur ignorera toutes les directives d'inclusion et utilisera directement ce fichier. Le résultat: des compilations qui vont deux fois plus vite (tests effectués aussi bien sur le fichier *helloworld.c* que sur un projet de plusieurs milliers de lignes). Naturellement, vous devez recréer votre fichier de symboles si vous apportez des changements à vos *includes*, mais c'est une opération somme tout relativement rare.

Autre bonus

Les tables de symboles sont lisibles par Amigaguide. Un programme appelé *HyperGST* permet en effet de les consulter et est d'une aide appréciable pour retrouver un symbole perdu aux fins fonds de vos includes. Les **figures 5, 6 et 7** illustrent la recherche du symbole *T_test*: d'abord dans le menu *Typedefs* puis en cliquant sur le nom désiré, dont la définition vous est rappelée.

Première conclusion

Je conclurai en évoquant brièvement la qualité du code produit: celui-ci se compare sans honte au code généré par le compilateur *gcc* qui est sans conteste possible le meilleur compilateur dans ce domaine. Les partisans de DICE protesteront en affirmant que le compilateur de Matt Dillon produit un code encore meilleur, mais il faut garder à l'esprit que SAS fournit un optimiseur externe (**go**): le compilateur ne fait donc que peu d'optimisations et si une véritable comparaison devait être faite, il faudrait la faire avec un exécutable qui serait passé au préalable par **go**.

Voilà pour l'essentiel. Qu'il me suffise de vous dire que le compilateur comprend plus d'une centaine d'options et vous mesurerez l'étendue de ce qu'il est capable de faire...

scmsg

Une ouverture vers l'extérieur. Les développeurs de SAS ont acquis une maturité certaine avec leur compilateur, ce qui se traduit par des utilitaires fiables (débogueur), des innovations (les tables de symboles) et surtout le sentiment de ne pas posséder la vérité ultime et donc de laisser les utilisateurs choisir leurs programmes préférés. Et ceci est tout particulièrement vrai en ce qui concerne l'éditeur.

On ne le répètera jamais assez: le meilleur éditeur est celui que vous utilisez le mieux. Même si **se**, l'éditeur qui vient avec le compilateur, est de bonne qualité et parfaitement intégré à l'environnement, vous ferez certaine-

ment grise mine si vous êtes obligé d'abandonner le vôtre pour pouvoir compiler vos programmes.

Rassurez-vous donc: pour peu que votre éditeur possède un port Arexx, vous pourrez parfaitement l'utiliser en symbiose avec le compilateur. Le programme qui rend cette chose possible s'appelle **scmsg**. C'est lui qui fait la jonction entre le compilateur et votre éditeur.

Le principe est simple: vous spécifiez l'option **ERRORREXX** au compilateur et celui-ci enverra les messages d'erreur à **scmsg** qui vous les affichera dans une petite fenêtre **(fig. 8)**. **scmsg** à son tour vous propose plusieurs options (passer à l'erreur suivante, relancer la compilation) dont celle d'afficher votre source automatiquement positionné sur l'erreur.

Et c'est là où **scmsg** donne toute sa puissance: toutes ces informations sont paramétrables. Par défaut, **scmsg** enverra à **se** (par l'intermédiaire de son port Arexx) les commandes nécessaires pour charger le fichier et sauter à la ligne incriminée, mais vous pouvez aisément y insérer des commandes spécifiques à votre éditeur.

Tout ce que **scmsg** a besoin de savoir c'est le port Arexx de l'éditeur, la commande à exécuter pour lancer l'éditeur si celui-ci n'est pas présent, et les deux commandes Arexx pour demander à l'éditeur de charger un fichier et sauter à une ligne précise. Si vous désirez utiliser **gnuemacs** par exemple, vous donnerez comme port Arexx **EMACS1**, comme commande Arexx pour charger un fichier **(find-file "%f")**, etc... Pour substituer à **gnuemacs** CygnusEd, TurboText ou encore QED, un simple coup d'oeil à la documentation Arexx de ces éditeurs suffira.

smake

De son précédent nom **lmk**, **smake** deviendra rapidement la commande que vous utiliserez le plus souvent pour lancer des compilations. Alors que l'utilisation de **scopts** est suffisante pour travailler sur un seul source, il devient très fastidieux de gérer des compilations multiples dans le cas où vous travaillez sur plusieurs modules. **smake** vous permet de lancer la compilation globale de votre projet en une seule commande tout en optimisant les appels au compilateur.

Pour cela, vous créez un fichier *Smakefile* dans lequel vous indiquez les dépendances de vos différents sources ainsi que les commandes nécessaires pour les obtenir. **smake** ne compilera que les sources qui ont été modifiés depuis la dernière compilation.

Je ne m'étendrai pas davantage sur **smake**: c'est un utilitaire courant qu'on retrouve dans tous les environnements de compilation. Celui de SAS est plutôt conventionnel tout en apportant quelques touches personnelles.

Le débogueur

Depuis sa première version, *cpr* n'a jamais cessé d'évoluer. D'abord fort contesté du fait de sa lenteur et des plantages qu'il subissait, il a été décrié dans ses premières versions. Ces reproches ne sont plus de mise avec la version actuelle: *cpr* est stable, rapide, et il commence à approcher de près la référence en la matière: **gdb**, utilisé sous Unix et écrit par la Free Software Foundation (GNU).

cpr est un débogeur source. Autrement dit, il vous permet de travailler directement à partir de votre source C, et non pas uniquement Assembleur (il permet même de mélanger les deux, c'est-à-dire de voir pour chaque ligne de C l'Assembleur produit). Pour peu que vous ayez compilé votre programme avec les symboles **(DEBUG=FULL)**, *cpr* se positionnera automatiquement sur la première ligne de votre *main* et attendra votre bon vouloir. Les deux fenêtres présentées initialement vous montrent votre listing et l'interprète de commande, qui va vous permettre de diriger *cpr* **(fig. 1)**.

Une méthode alternative est d'utiliser la souris, ce qui permet de minimiser les accès au clavier. Par exemple, un double-clic sur une ligne de code positionnera un point d'arrêt à l'endroit désigné.

Toutes les commandes données au débogueur peuvent être abrégées. La commande **dis** (*display*) est sans aucun doute celle que vous utiliserez le plus fréquemment: elle vous permet d'afficher n'importe quelle variable de votre programme, celle-ci fût-elle simple (entier, caractère, chaîne, etc...) ou complexe (structure, énumération, etc...).

```
> whatis date
auto at 0x468F5C
  (4 byte pointer to a 12 byte object)
struct DateStamp *date;
> dis *date
struct DateStamp {
  ds_Days = 8 (0x8)
  ds_Minute = 14100 (0x3714)
  ds_Tick = 756227 (0xB8A03)
}
```

Vous avez naturellement le contrôle absolu de ces variables: vous pouvez modifier leur valeur, les champs des structures, effectuer des calculs au vol, allouer de la mémoire, appeler des fonctions, manipuler de la mémoire (**dump, memcpy, memcmp, memmove, memset**), etc... C'est quasiment un interprète C que vous offre *cpr*!

Les points d'arrêt se manipulent avec les commandes **bclear, bdisable, benable, blist**. Ils offrent les fonctions classiques que l'on attend de tout débogueur (conditionnel, arrêt unique, arrêt après un certain nombre de passages, etc...).

```
> b 35
> blist
  1 0x47C5F8 banker:main.cmain 35
```

Les commandes **tasks, detach, catch** et **deactivate** vous permettent d'utiliser *cpr* sur une tâche externe. Le contrôle de l'exécution se fait via les commandes **trace, proceed, restart, return, ts**. Les points de surveillance (*watch-*

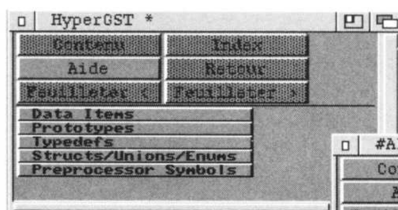


Figure 5

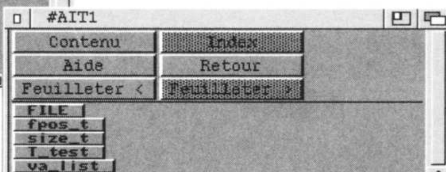


Figure 6

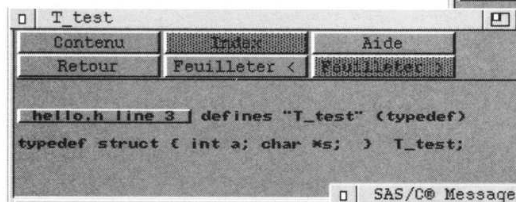


Figure 7

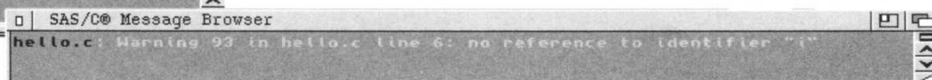


Figure 8

points), qui vous permettent d'interrompre l'exécution de votre programme si la valeur d'une variable change, ne sont pas oubliés (**wbreak, wclear, wdisable, wenable, wlist,** etc...).

Toutes ces commandes peuvent être stockées dans des fichiers et être exécutées comme de véritables petits programmes (y compris dans un fichier d'initialisation qui sera exécuté à chaque démarrage de *cpr*). Comme si cela ne suffisait pas, *cpr* dispose d'un port Arexx qui vous permettra de le piloter à partir d'une application externe (éditeur, shell, etc...). Si jamais vous hésitez sur la syntaxe d'une commande, vous appuyez sur HELP et une aide en ligne au format Amigaguide apparaît **(fig. 2)**.

Du point de vue interface utilisateur, *cpr* est complètement compatible avec le Guide de Style de Commodore. Il vous propose huit fenêtres (appels, aide, mémoire, modules, messages, register, watchpoints, sources)

L'éditeur

se (Sas Editor) est l'éditeur standard fourni pas SAS **(fig. 9)**. Il a été conçu dans un but d'efficacité et de configurabilité. Autrement dit, vous ne trouvez pas dans **se** de puissantes fonctions pour manipuler des graphiques ou des textes de couleurs. En revanche, beaucoup de facilités vous sont offertes pour éditer des sources C.

Par exemple, **se** indentera automatiquement vos lignes en fonction des diverses accolades que vous ouvrirez et de la tabulation que vous avez choisie.

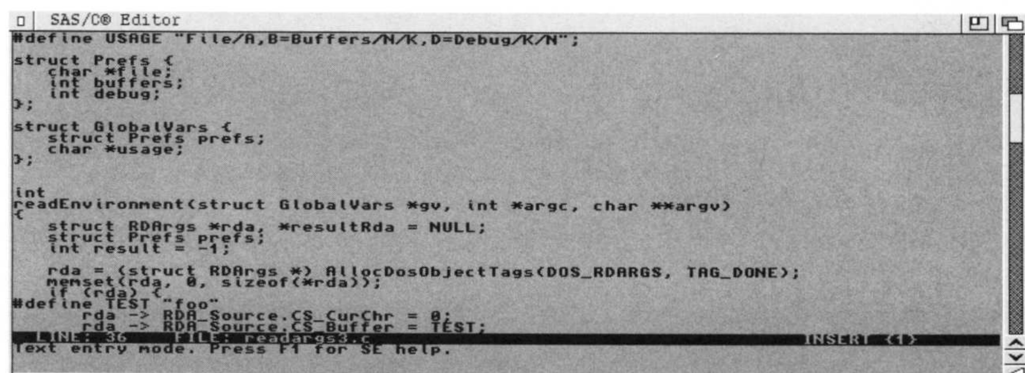


Figure 9

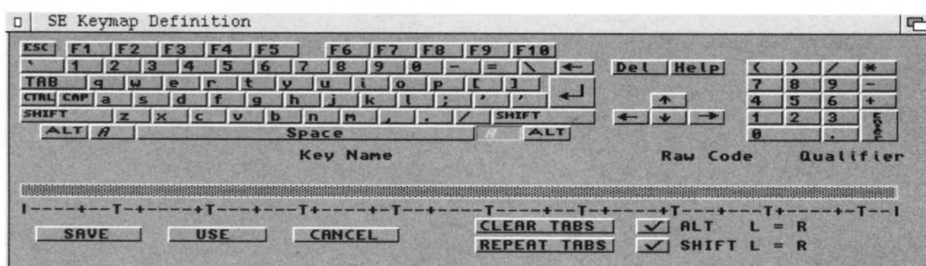


Figure 10

D'un point de vue strictement "éditeur de texte", **se** est assez conventionnel: il autorise l'édition multiple de fichiers, permet des recherches/remplacements de chaînes ou d'expressions régulières, autorise la définition de macros (très pratique pour des tâches répétitives), etc...

Vous pouvez commander la compilation de votre fichier avec la touche F4. En cas d'erreur, **se** communique avec **scmsg** pour vous aider à vous déplacer dans vos différents sources. Autre point d'intérêt: **se** est complètement configurable. Sur simple demande, il vous affichera dans sa fenêtre de configuration une représentation du clavier. Si vous cliquez sur une touche, ou une séquence de touches, l'éditeur vous donnera la commande qui y est attachée (il s'agit de la commande Arexx correspondante). Par exemple, F4 est lié à la commande CO, qui déclenche la compilation du source en cours d'édition. Rien de plus facile que de redéfinir totalement votre clavier pour l'adapter à vos goûts. L'interface Arexx est riche d'environ soixante-dix commandes, dont soixante sont affectées à des combinaisons de touches.

Personnellement, je trouve que **se** est le point faible de l'environnement. Il manque un peu de souplesse par quelques côtés et bizarrement, déroge par bien des côtés au Guide du Style de Commodore (notamment en ce qui concerne les menus Fichier, qui sont quelque peu perturbants). Mais ce n'est nullement irréparable: les utilitaires tels **scmsg** vous laissent les mains complètement libres pour substituer à **se** l'éditeur de votre choix avec un minimum de perte de fonctions.

Et le Workbench dans tout ça?

SAS a fait un effort particulier pour rendre leur produit utilisable par tout un chacun, et les réfractaires au Shell ne sont pas oubliés. Beaucoup de facilités sont offertes pour débuter un projet à partir de rien (création des fichiers de base, des icônes, etc...) ainsi que la possibilité de piloter tout le compilateur entièrement à partir de la souris.

Conclusion

Il est difficile de faire partager un énorme enthousiasme en quelques lignes. Jusqu'à cette version, je pensais avec une certaine honte que les environnements de développement sur Amiga faisaient pâle figure par rapport à leurs concurrents sur PC. La version 6 représente un progrès énorme par rapport à la précédente (ce qui n'était pas le cas de la version 5 par rapport à la version 4), à la fois d'un point de vue fiabilité et rapidité mais surtout dans le domaine des fonctions. L'équipe de SAS s'est livrée à un véritable de travail de recherche, anticipant sur certains points, accompagnant Commodore dans d'autres, laissant des portes de sortie pour offrir le maximum de choix à l'utilisateur (*SCMSG*), fournissant un support sans failles et omniprésent sur Usenet, des facilités de mise à jour pour les anciens clients, etc... C'est en toute connaissance de cause que je reprendrai le cliché qui termine habituellement ce genre de test: SAS 6 est un must pour tous les développeurs.

Et pour finir, la petite cerise sur le gâteau: SAS a annoncé pour septembre leur propre compilateur C++ (qui n'a rien à voir avec le C++ 1.0 de Lattice d'il y a quelques années) qui sera compatible avec *cfront* version 3.0 sans les *templates* ni les *exceptions*. Ce nouveau produit portera la révision 6.5 et sera livré avec le compilateur C.

Cédric Beust
amiga@sophia.inria.fr

Prix et disponibilité: SAS Institute GMBH en Allemagne propose la mise à jour (V5 à V6) pour 224.25DM TTC, et la mise à jour V4 à V6 pour 454.25DM TTC. *(SAS, Neuenheimer Landstr. 28-30, 6900 Heidelberg 1, West Germany. Tél 1949-6221-4160, FAX 1949-6221-474850)*

Pour un premier achat ce logiciel se trouve en France pour moins que 3000FTTC.

NOUVEAU !

DemonQuest

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

DemonQuest est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Beaucoup plus fiable et performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci mais **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

DemonQuest 89 Mo	1 990 F
DemonQuest 130 Mo	2 290 F
DemonQuest 214 Mo	3 190 F
DemonQuest 260 Mo	3 790 F

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 13h00 et de14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

A4000/030 + DD80Mo + 2Mo	9 990 F
A4000/030 + DD80Mo avec 2Mo de Chip RAM	nous consulter
A4000/040 + DD120Mo + 6Mo	15 990 F
A4000/040 + DD120Mo + 10Mo	16 990 F
A4000 Tower + DD200Mo + 6Mo	nous consulter
Moniteur couleur multisynch 1942	3 100 F
Autres configurations	PROMO
Contrôleur SCSI 2 A4091	nous consulter
Disque Dur IDE 3,5"	nous consulter
Disque Dur SCSI 3,5"	nous consulter
SIMM 32 bits de 2 Mo de Chip RAM pour A4000	800 F
SIMM 32 bits de 1 Mo de Fast RAM pour A4000	450 F
SIMM 32 bits de 4 Mo de Fast RAM pour A4000	1 900 F
Reprise de barettes de 1 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo	100 F
68882 pour A4000/030	nous consulter

SUPER PROMO !

AMIGA 1200 + DD 40 Mo	3 490 F
AMIGA 1200 + DD 80 Mo	3 890 F
AMIGA 1200 + DD 130 Mo	3 990 F
AMIGA 1200 + DD 250 Mo	4 990 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200 seul	2 490 F
AMIGA 1200 + DD 60 Mo	3 890 F
AMIGA 1200 + DD 80 Mo	4 090 F
AMIGA 1200 + DD 120 Mo	4 590 F
Autres Configurations A1200	nous consulter
Disque Dur 60 Mo pour A1200	1 490 F
Disque Dur 80 Mo pour A1200	1 690 F
Disque Dur 120 Mo pour A1200	2 190 F

Les disques durs sont livrés complets avec vis , câble, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP. Egalement pour A600.

Câble pour disque dur IDE 2,5 pouces interne	100 F
AMEM-2 : carte mémoire PCMCIA de 2 Mo	990 F
AMEM-4 : carte mémoire PCMCIA de 4 Mo	1 690 F
Moniteur Couleur Stéréo 1085S	1 390 F

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA



AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne, ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche, il se montrera, de plus, **2 à 5 fois plus rapide** qu'un disque dur interne.

AMIQUEST 40 Mo	1 790 F
AMIQUEST 60 Mo	2 190 F
AMIQUEST 80 Mo	2 590 F
AMIQUEST 120 Mo	2 990 F

Scan-Doubler

Rend tous les moniteurs VGA compatibles avec les modes 15 Khz de l'AMIGA 4000. Il est normalement impossible d'afficher un écran PAL ou NTSC 15 Khz avec un moniteur VGA Multisync standard, ni d'avoir le "Boot-Menu" ni de lancer des jeux qui ouvrent automatiquement un écran PAL. Avec le Scan-Doubler, un simple moniteur VGA suffit pour remédier à ce problème. De plus, la sortie 23 broches reste disponible.

Scan-Doubler .... **1 690 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes du marché : HP Deskjet 500, 500C et 550C, Citizen Swift24, etc... Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur .... 490 F

AVIDEOYC

Carte Graphique 24 bits + Digitaliseur 24 bits temps réel + Genlock 24 bits. Le boitier externe AVIDEOYC dispose d'entrées YC et PAL et d'une sortie RGB. Digitalise en temps réel une image PAL Haute Résolution Entrelacée Overscan 24 bits (736x580) et permet la sauvegarde en différents formats, même en 256 couleurs et en HAM8. Dispose de 3 plans d'incrustations. Animation 25 images par seconde avec décompactage hardware intégré. Livrée avec AVPAINT, AVTOOLS, AVANIM, AVBINDER, etc.... Compatible 2.x et 3.x.

AVIDEOYC	4 990 F
Codeur CP10 RGB -> PAL/YC	1 600 F

Vidi-Amiga 12

Le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe !

Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signal PAL ou YC, jusqu'à une taille de 704x566 de 2 à 262 144 couleurs en HAM8. Permet de capturer des séquences entières de vidéo. Vidi-Amiga 12 avec filtre RVB incorporé est entièrement compatible avec les nouveaux modes AGA du 1200 et du 4000.

Vidi-Amiga 12 .... 1 190 F

Megamix-Master

Digitaliseur HI-FI avec effets numériques temps réel !

Megamix-Master digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. D'une qualité remarquable, il est le chainon manquant entre votre AMIGA et votre matériel HI-FI.

Megamix-Master .... 350 F

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 500 ET 500+: ADD 500

QUANTUM 85 Mo, 17 ms, 0 Ko	2 790 F
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko	2 990 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko	3 390 F
CONTROLEUR SEUL	1 290 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 85 Mo, 17ms, 0 Ko	2 490 F
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko	2 690 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko	3 090 F
CONTROLEUR SEUL	990 F

DISQUES DURS SEULS ET MEMOIRES

QUANTUM 85 Mo, 17ms,	1 690 F
QUANTUM 127 Mo, 17 ms,	1 890 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms,	2 290 F
Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD	800 F
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD	1 500 F

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM32 : carte 32 bits interne pour A1200 avec horloge, support co-processeur et 4 Mo de RAM	2 350 F
AMEM32 4 Mo + 68882	nous consulter
AMEM-2 : carte PCMCIA 2 Mo pour A600/A1200	990 F
AMEM-4 : carte PCMCIA 4 Mo pour A600/A1200	1 690 F
1 Mo interne avec horloge pour A600	450 F
1 Mo Chip pour A500 Plus	350 F
Extension mémoire pour A500	nous consulter
Extension mémoire pour A2000	nous consulter
Kit 2 Mo pour ADD, A3000, etc.	1 190 F
Kit 4 Mo pour ADD, A3000, etc.	2 290 F
SIMM 32 bits de 2 Mo de Chip RAM pour A4000	800 F
SIMM 32 bits de 1 Mo de Fast RAM pour A4000	450 F
SIMM 32 bits de 4 Mo de Fast RAM pour A4000	1 900 F
Reprise de barettes de 1 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo	100 F

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français.

Switch-ITT (sans ROM)	280 F
ROM 1.3 .... 170 F ROM 2.04	180 F

Composants

Alimentation A500	nous consulter
Alimentation A2000	990 F
Super Denise 8373	130 F
Super Fat Agnus 8372A	170 F
8520 CIA	60 F
Gary 5719	60 F
Extracteur de Chip	75 F
Trousse d'Urgence	590 F
Advanced AmigA Analyser	690 F

LECTEURS 3"1/2

interne A500	480 F
externe tout AMIGA	520 F
externe Haute Densité	1 290 F

CARTES ACCELERATRICES

En direct d'Allemagne, fabriquée par UNHD, économique et performante, elle s'installe très simplement sur le support 68000 et ne nécessite aucune soudure. Permet en option de basculer en mode 68000. (garantie 6 mois).

68030 + 1 Mo 32 bits pour A500 et A2000	2 990 F
68030 + 4 Mo 32 bits pour A500 et A2000	3 990 F
Options coprocesseur arithmétique	nous consulter

Prix TTC au 10 septembre 1993. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port : 60 F. Contre- remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous et demandez notre catalogue !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

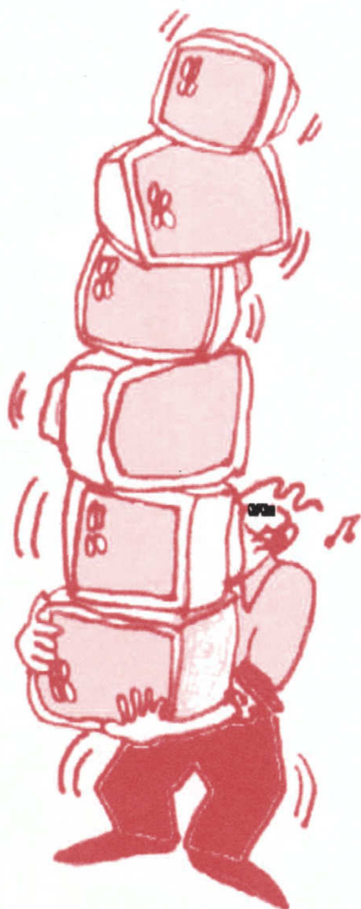
NOM ____ PRENOM ____
ADRESSE ____
CODE POSTAL ____ VILLE ____
TELEPHONE ____ DATE ____ SIGNATURE ____ AN-BC1093
☐ Demande de catalogue, liste de prix

DESIGNATION	QTE	MONTANT
☐ Règlement à la commande par chèque	Frais de port	
☐ Règlement en contre-remboursement	TOTAL	

Quel moniteur pour quel Amiga ?

Quelques notions de base...

Les cartes graphiques deviennent de plus en plus nombreuses pour l'Amiga et l'utilisateur amateur ou professionnel peut facilement trouver la solution qui sied le mieux à ses besoins. Les nouvelles machines AGA avec leurs capacités graphiques étendues et leurs nouveaux modes d'affichage peuvent également en satisfaire plus d'un.



L'objet de cet article est de vous guider, en tenant compte de vos besoins, vers la solution Amiga/carte/écran la mieux adaptée. Je vais également en profiter pour vous faire un petit exposé sur le mode de fonctionnement d'une carte graphique et d'un écran, afin que vous soyez en mesure de pouvoir décider vous même.

Comment fonctionnent un écran et une carte graphique...? Comme une télé

L'image sur un écran est produite par les impacts dirigés d'électrons sur la face intérieure du tube cathodique, recouverte d'une couche de phosphore.

A l'aide de champs magnétiques puissants, les électrons sont condensés en un faisceau et ce faisceau d'électrons est balladé de la gauche vers la droite, ligne par ligne sur la surface de l'écran. A l'endroit où le faisceau touche l'écran, un point (pixel) s'illumine et pâlit immédiatement. Pour que ce pixel soit constamment allumé, il faut que le faisceau d'électrons repasse suffisamment rapidement, de sorte qu'il soit rallumé ou plus exactement rafraîchi avant qu'il n'ait eu le temps de pâlir (on appelle ça le taux de rafraîchissement). La période pendant laquelle le pixel pâlit avant de s'éteindre complètement est appelée "rémanence". Vous savez maintenant ce qu'est un écran à haute rémanence et vous comprendrez aussi bientôt quels sont ses avantages et inconvénients. Nous disions donc que le faisceau doit parcourir l'écran de droite à gauche et de haut en bas suffisamment vite pour que tous les pixels qu'il touche soient allumés en permanence. Le nombre de fois que le faisceau parcourt l'écran entier en une seconde est appelé "taux de rafraîchissement de l'image" ou aussi "fréquence de balayage vertical" et se mesure en hertz (HZ). La fréquence de balayage horizontal est le nombre de lignes que le faisceau peut parcourir en une seconde et se mesure en milliers de hertz ou Kilo-hertz (KHz). Vous avez compris que la fréquence verticale est liée à la fréquence horizontale, puisque plus les lignes sont balayées rapidement, plus l'écran entier le sera également, et que la fréquence horizontale dépend du nombre de points que contient une ligne, il est évident qu'une ligne de 640 points sera plus vite balayée qu'une ligne de 704 points.

Prenons un exemple de mode d'écran Amiga : Productivity

En mode Productivity, l'Amiga est capable d'une fréquence horizontale de 31.44 KHz. En clair, cela signifie qu'il peut balayer en une seconde 31440 lignes. En mode Productivity, il y a 495 lignes de 640 points chacune. Pour avoir le nombre d'images par seconde, on divise donc 31440 Hz par 495 lignes et on obtient 60 Hz, soit 60 images par seconde (en commettant quelques erreurs volontaires d'arrondi). Notons que l'oeil humain est d'une remarquable précision, puisqu'il est capable de détecter un léger scintillement si l'écran affiche moins de 50 images par seconde (modes DBLPAL). Ce n'est qu'à partir de 70 images par seconde que l'image nous paraît parfaitement stable (et c'est pourquoi l'Atari ST a eu beaucoup de succès en bureautique en son temps avec son affichage monochrome de 70 Hz). Et le mode DBLPAL alors, c'est quoi ? Rien d'autre qu'un mode productivity bidouillé avec 512 lignes de 704 points chacune. On obtient donc une fréquence horizontale inférieure, de 29 KHz et une fréquence verticale de 50 Hz. Ce mode DBLPAL est d'ailleurs posible sur un A2000 ECS avec le Workbench 3.0.

L'important dans tout ceci est de savoir que les moniteurs se différencient par leur vitesse de balayage et celle-ci est mesurée en KHz, à savoir le nombre de lignes que celui-ci peut afficher en une seconde. Les fabricants indiquent toujours ces chiffres dans leurs documentations, ainsi que les fabricants de cartes graphiques et d'ordinateurs. Sachant que la carte graphique de votre choix supporte des fréquences entre 31 et 64 KHz, il vous faudra trouver l'écran ayant des capacités si-

milaires. Même chose pour un Amiga 1200, dont les fréquences horizontales varient de 15 à 31 KHz.

Les nouvelles cartes graphiques bon marché sont arrivées !

Domino, Retina, Picasso sont des noms qui devraient maintenant vous être familiers. Il s'agit de cartes graphiques basées sur la technologie d'affichage Super VGA en provenance du monde PC. Ces cartes utilisent les mêmes composants VGA standard et bon marché que leurs collègues du monde PC et sont donc proposées à des prix très alléchants (autour de 600 DM en Allemagne, ce qui revient à environ 2000-2500 Francs). Leurs caractéristiques techniques sont similaires : elles permettent un affichage du Workbench en haute résolution sans scintillement (jusqu'à 1280*1024), elles affichent les plus hautes résolutions avec jusqu'à 256 couleurs et supportent les modes 24 bit true color ou 15-16 bit hicolor dans les plus basses résolutions (640*480/800*600). La Picasso possède même un Blitter lui permettant d'être plus rapide qu'un A4000 en affichage Workbench, avec un même nombre de couleurs. Les émulations Workbench sont fiables et offrent une qualité d'affichage inégalée pour le travail productif. Je ne vais pas aborder le cas de la carte Retina, qui mérite un article à elle seule.

Ces cartes sont certes très bon marché, mais leurs capacités d'affichage les destinent à être utilisées avec des écrans performants, donc onéreux. Prenons l'exemple de la Picasso. Cette carte supporte des fréquences horizontales de 38, 50, 57 et 64 KHz. Avec un NEC 3D (maximum possible = 38 KHz), vous ne pourrez disposer que des résolutions allant de 640*480 à 1024*768 (entrelacé). Par contre, ce type de moniteur supporte toutes les fréquences standards de l'Amiga. Les modèles NEC FG (15, 17 et 21 pouces) supportent des fréquences horizontales maximales de 57 et 64 KHz (64 KHz pour les modèles haut de gamme uniquement) et peuvent aller jusqu'à 1280*1024. L'inconvénient, comme il a déjà été dit plus haut, est qu'ils ne synchronisent pas de signaux en dessous de 31 KHz et ne peuvent donc afficher toutes les fréquences des écrans Amiga. Il est de nouveau ici important, pour le bon choix de son moniteur, de savoir exactement l'usage qu'on voudra en faire. Pour aller au maximum des capacités de la carte, un écran 17 ou 21 pouces supportant au moins 57 KHz est indispensable. L'utilisateur devra alors savoir qu'il lui faudra un second écran (un 1084 suffira) s'il veut jouer ou tout simplement pouvoir lire les messages d'erreurs du Gouru ou le panneau de configuration de démarrage du Workbench 3.0 (en 15 Khz sur le 4000 et le 1200, 31 Khz sur un A3000 grâce au désentrelaceur intégré en hardware).

Abordons maintenant le sujet le plus épineux du moment: les Amiga AGA (1200 et 4000), bien souvent sources de soucis et de perplexité lorsqu'il s'agit de choisir son moniteur. Car il faut savoir une chose : l'Amiga est un des rares ordinateurs multifréquences c'est à dire que sa sortie vidéo peut produire des signaux dont les fréquences peuvent varier du simple au double (surtout si une carte graphique supplémentaire est utilisée). L'Amiga 3000, avec son désentrelaceur vidéo était un hâvre de paix, car le signal de sa broche VGA DB15 était toujours de 31 KHz. Un simple écran VGA suffisait pour afficher tous les modes (ou presque, car il n'y a pas de règle sans exceptions). C'en est fini depuis la sortie des Amiga 1200 et 4000, le désentrelaceur hardware avec ses 31 Khz n'est plus là, la prise vidéo a de nouveau 23 broches, et il peut en sortir des signaux à faire exploser un tube cathodique douillet... Faisons le compte: la plus basse fréquence possible est la bonne vieille 15 Khz qu'avait déjà l'Amiga 500. Cette fréquence ne sert pratiquement plus que pour les jeux et quelques rares applications mal programmées. Un simple 1084 suffit à l'afficher.

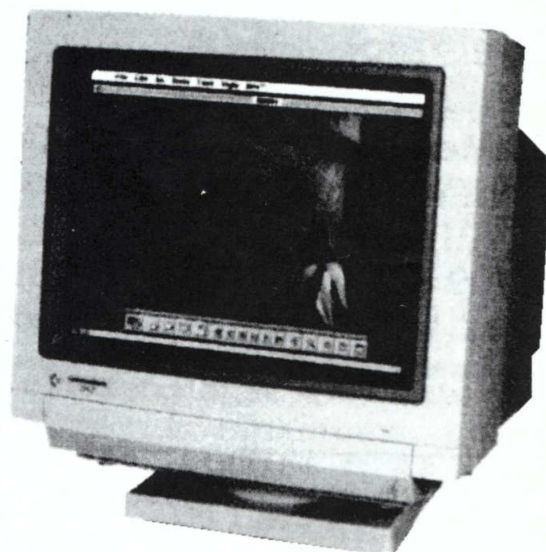
Michel: le mode 15khz (Pal) est tout de même très important. Il ne faut pas oublier que l'Amiga a une réputation dans le "monde vidéo" (générique, montage...). Petit détail important: si vous connectez un genlock sur un Amiga le système n'accepte plus que les modes PAL et NTSC et décommute automatiquement tous les autres modes. A notre connaissance, seul le genlock G-Lock de GVP permet à l'Amiga de fonctionner dans les nouveaux modes dans la mesure ou il est décommuté.

Ecrans SVGA

Ensuite viennent les modes dits "double fréquence", (DBLPAL, DBLNTSC 29-30 KHz) et les modes "VGA" (Productivity 31 KHz), pour lesquels un écran Super-VGA comme le Commodore 1935, peut suffire. Ces modes ne sont accessibles pour le moment que par le Workbench et offrent des résolutions plus hautes, mieux adaptées au travail productif. Attention : Un écran SVGA est incapable d'afficher les modes 15 KHz.

Ecrans multifréquences ou "multisync"

La solution universelle pour tout Amiga est l'écran multisynchro, qui contient quelques éléments d'électronique lui permettant de s'adapter à toutes les fréquences automatiquement. Ces écrans ont l'inconvénient d'être plus chers, leur représentant le plus populaire est le NEC 3D, et le 1960 de Commodore est bien connu des amigaïstes. Attention, encore une fois, prenez vos précautions quand vous choisissez un écran multisync car il en existe plusieurs variétés et pas toutes ne sont pas adaptées au fonctionnement avec un Amiga. Il est également important que votre écran soit correctement doté en molettes de réglage, afin de pouvoir correctement centrer les images. Pour un A1200 ou un 4000 standard, il faut choisir un multisync supportant des fréquences de 15 à 38 KHz (comme le NEC 3D ou le 1960) IMPERATIVEMENT! Ces moniteurs deviennent de plus en plus rares, cédant la place aux modèles allant de 31 à 58 et 64 Khz (NEC 4/5/6 FG). Les modèles NEC FG sont utilisables sous réserve. En effet, il ne supportent pas les fréquences inférieures à 31 KHz, encore beaucoup utilisées par l'Amiga. Parlez de ces considérations à votre revendeur, il saura vous conseiller.



Ecran 1942 (voir ci-dessous).

Ecrans supportant plusieurs fréquences prédéfinies

(Voir encadré A2024)

Commodore a récemment lancé un nouvel écran spécialement conçu pour les Amiga 1200/ 4000, le 1942. Cet écran est bon marché car il n'est pas multisynchrone mais "quadrisynchrone", c'est à dire capable de s'ajuster à quatre fréquences pré-établies uniquement. J'ai pu avoir un exemplaire en prêt pendant quelques jours (merci à Pascal Varenne de Commodore qui s'est sacrifié pour me prêter le sien). Il supporte toutes les

Commodore Amiga A2024
Moniteur Haute Résolution monochrome

Présentation
Quand vous recevrez chez vous le moniteur (15kg écran de 15 pouces), il sera accompagné du câble d'alimentation, de celui de la vidéo (non amovible), du guide de l'utilisateur multilingue dont le français (un problème en moins), ainsi que d'une disquette de démarrage concernant les possesseurs de Workbench 1.3. Le manuel conseille de vérifier les tensions. Europe : 230V et 50hz.

Le vif du sujet
Le moniteur A2024 n'en est pas à son premier coup d'essai puisque ce modèle est déjà ancien. Il s'agit d'un nouveau lancement de ce produit par la société Someware. A ceci près, que le prix a baissé d'environ 50%.

La visu a des réglages de base (luminosité, contraste, défilement vertical et horizontal), un bouton marche arrêt et un interrupteur qui permet de commuter la très haute résolution en position *marche en standard*. La mise en place de l'écran ainsi que son utilisation sont très simples. Les possesseurs de Kickstart 1.3 disposent d'une disquette de démarrage automatique. Pour le 2.0 et 3.0 c'est encore plus facile car il suffit de sélectionner le mode A2024 dans le programme *Screen Mode* situé dans le tiroir *Prefs*. A noter tout de même une chose très importante: il faut au minimum un méga de mémoire pour pouvoir prétendre à l'achat de cette console. Le A2024 fonctionne avec les modes standard PAL et NTSC ceci en 4 niveaux de gris. Mais son avantage, et je dirais presque son seul intérêt, c'est qu'il fonctionne dans une résolution de 1024 par 1024 ce qui est très appréciable pour travailler sur son bureau (traduction de Workbench). Il n'y a pas de scintillement car le moniteur possède une carte Flicker Fixer qui permet de travailler sans avoir à se fatiguer la vue. Ce genre de carte permet en plus du monochrome d'avoir une très bonne image et un écran moins fatigant que ceux en couleurs. Qui plus est, comme le désentrelaceur est extérieur au Hard de l'Amiga, ceci décharge les Chipset d'un travail certain.

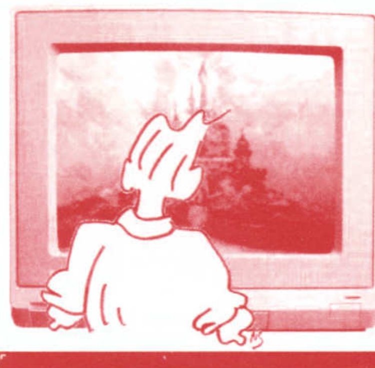
A qui s'adresse ce type d'écran ?
A mon avis il s'adresse à des personnes ayant besoin dans leur travail d'avoir une vue d'ensemble pour maîtriser leur environnement ou bien à la rigueur à d' autres passant beaucoup de temps devant leur micro et ayant ainsi des maux de tête ou les yeux irrités. Pour les premiers je pensais à la Publication Assistée par Ordinateur (PAO). Sachant qu'ils travaillent dans une résolution de 640 par 512, en passant sur A2024 cela donne une vision deux fois plus grande de leurs documents (mais n'oubliez pas que ce n'est pas un grande écran, et l'image est petite). A noter que pour les traitements de texte il est possible de voir la page A4 en entier et même plus (la prévisualisation devient alors inutile). Un autre avantage, le moniteur fonctionne en mode Auto Scroll, ce qui veut dire que l'on peut travailler sur des écrans encore plus grands (encore fort utile en PAO). Cependant pour pouvoir avoir une résolution de 1024 par 1024, le système affiche l'écran en quatre parties ce qui a pour inconvénient lors d'un défilement Auto Scroll ou en déplaçant les fenêtres, de voir des cassures. Ceci amène également un affichage plus lent. Le nombre de niveaux de gris limité à quatre est aussi gênant car tous vos écrans qui sont en plus de quatre couleurs refuseront de s'ouvrir, il vous faudra donc les reconfigurer en quatre couleurs. Autre détail: vous ne pourrez plus descendre les fenêtres dans cette haute résolution. Vous pouvez toujours passer d'un écran à l'autre en activant la cellule en haut à droite de chaque écran.

J'ai remarqué un petit bug sur le pointeur souris de mon 1200. Renseignez-vous avant sur ce léger problème même si vous possédez un autre modèle.

En conclusion
Si vous faites de la PAO, ou si vous êtes intéressé par une résolution de 1024 par 1024 afin d'être plus à l'aise dans votre travail, alors essayez ce moniteur. Si le 640 par 512 vous suffit mais pas en couleur car vous travaillez longtemps devant votre ordinateur optez plutôt pour un écran VGA monochrome. Dans les deux cas des utilitaires comme *Force Monitor* du domaine public vous seront nécessaires car il n'est pas dit que le logiciel que vous utilisez permettra de changer de mode d'écran.

Kamel Biskri

Le moniteur testé nous a été fourni par Someware que nous remercions. Prix 2690f (Someware, tél 27 59 62 57)
PS: j'ai vu passer sur les réseaux une documentation en allemand pour avoir 16 niveaux au lieu de 4 sur le A2024. Affaire à suivre.



fréquences des nouvelles machines et sera capable d'en afficher tous les modes d'écran. Les fréquences supportées se situent entre 15,75 et 31 Khz, ce qui en fait véritablement un moniteur dédié à l'Amiga. Inutile, au point où nous en sommes, de vous expliquer longuement pourquoi cet écran ne donnera aucun résultat avec une carte Domino ou Picasso.

L'image est bonne, la rémanence de l'écran suffisamment longue pour que même les modes entrelacés ne scintillent pas trop. J'ai pu tester avec succès tous les modes d'écran d'un Amiga 4000, y compris le mode "Super 72 entrelacé" qui n'a finalement pas posé de problème. Il y a suffisamment de molettes de déplacement et d'étirement de l'image pour que le centrage soit bon dans tous les cas. Un bouton "overscan" permet de régler rapidement la taille de l'image pour que celle-ci ne déborde pas si vous travaillez en mode suraffichage. La prise vidéo est au format VGA 15 broches. Il vous faudra donc utiliser l'adaptateur fourni par Commodore pour le brancher sur un A1200 ou 4000. Sinon, il fera également parfaitement l'affaire pour tous les possesseurs d'Amiga 500/ 2000/ 3000. Seule déception: l'interrupteur de tension se trouve à l'arrière de l'écran.

En bref (pas facile!) :
• A500/ 2000 sans désentrelaceur
1084 ou TV péritel dans tous les cas. On peut également connecter un multisynchro de type 15-38 KHz ou un 1942; c'est une solution plus onéreuse et pas meilleure qu'un 1084 et il vous faudra un adaptateur DB25/DB15 (ceux qui sont livrés avec les A1200/4000). Pour les machines ECS, prévoir un VGA ou un Multisynchro si vous voulez utiliser le mode Productivity (31 Khz). A1200: :Si vous ne faites que jouer avec votre machine, un 1084 d'occase à 500 Francs suffira. Evitez cependant absolument de régler votre Workbench en mode DBLPAL ou Productivity, il n'apprécierait pas trop.

• A3000
Un écran SVGA suffit, le signal du 3000 est pratiquement toujours en 31 KHz quand le désentrelaceur est activé. Sinon, le NEC 3D ou équivalent (15-38 KHz) est la meilleure solution (image plus fine, pixels mieux définis). On peut également envisager l'utilisation du 1942.

• Amiga 500/ 2000 équipés de désentrelaceurs: Comme pour l'Amiga 3000.

• A1200/ A4000
Vous ne faites que de la bureautique: un SVGA devrait suffire, ils sont très bon marché et supportent pour la plupart d'entre eux les modes double fréquence et productivity. Le 1935 de Commodore a passé tous les tests avec succès sur un A4000. Soyez tout de même prudent, un écran SVGA est à considérer comme une solution "prix minimum". Certains écrans sont plus tolérants que d'autres et il n'est pas dit qu'ils seront tous capables d'afficher les modes DBLPAL, qui descendent en dessous de 30 KHz. Il vaut mieux essayer avant d'acheter. Le 1942 de Commodore, un peu plus cher, a l'avantage d'avoir été spécialement conçu pour l'Amiga et offre un choix de quatre fréquences. Et si vous voulez jouer un jour, vous pourrez toujours brancher votre Amiga sur une télévision, en évitant de configurer le Workbench en mode VGA.

Vous jouez régulièrement et faites de la bureautique: selon les fonds disponibles, vous avez le choix entre la solution la plus onéreuse multisynchro (la plus confortable) et la double solution moins coûteuse SVGA-1084 ou TV (deux moniteurs, chacun son utilité). Le 1942 représente la solution offrant le meilleur rapport qualité prix.

• A2000/ 3000/ 4000 équipé d'une carte Domino/ Picasso II
Il vous faudra ici faire un choix car ces cartes produisent des signaux vidéo qui sont différents des signaux vidéo de l'Amiga. Ces cartes graphiques supportent des fréquences horizontales allant de 38 KHZ à 64 KHz. Mais attention : pas tous les moniteurs, même s'ils sont multisynchro, ne supportent toutes ces fréquences. Ces cartes ont aussi l'avantage de pouvoir se désactiver automatiquement pour revenir aux modes vidéo Amiga sans que l'utilisateur soit obligé de rebrancher le câble de l'écran.

Prenons l'exemple d'un écran 14 pouces comme le NEC 3D, dont les fréquences possibles vont de 15 à 38 KHz. Cet écran sera capable d'afficher tous les modes Amiga, qui oscillent entre 15 KHz (PAL) et 31 KHz (Productivity). Mais il sera uniquement capable de traiter la fréquence la plus basse d'une Picasso ou Domino, qui est de 38 KHz. Vous ne disposez que des résolutions suivantes:
640*480/800*600/1024*768i
(i=interlaced).

Prenons maintenant l'exemple d'un écran comme le NEC 6FG, dont les fréquences horizontales vont de 31 KHz à 64 KHz. Vous aurez tout de suite vu que ce moniteur est idéal pour ces cartes graphiques mais que quelques problèmes risquent de survenir du côté des modes vidéo Amiga... En effet, la fréquence horizontale la plus élevée qu'un Amiga standard puisse produire est de 31 Khz, en mode Productivity. Or les capacités du moniteur à synchroniser ne vont pas en dessous de 31 KHz. Théoriquement, le NEC 6FG devrait donc juste être capable d'afficher les modes Amiga standard. Comme ce moniteur est assez tolérant, le mode Productivity passe tout juste, en provoquant le sifflement caractéristique du "multisynchro torturé". En revanche, impossible d'afficher tous les modes 15 KHz utilisés pour les jeux ou lorsque la Workbench est en mode PAL. Ce problème est commun à tous les Amiga qui ne sont pas équipés d'un désentrelaceur Hardware (A500, 600, 1200, 2000 et A4000), ou dont le désentrelaceur soft (A1200, 4000) n'est pas activé (mode promotion du Workbench 3.0). L'Amiga 3000 ou 2000 avec désentrelaceur n'ont pas ces problèmes.

• A3000+carte : fréquences allant de 31 à 64 KHz. Il existe des écrans capables de synchroniser toutes ces fréquences.

• A4000+carte : fréquences allant de 15 à 64 Khz. Il faut prévoir l'achat de deux écrans ou l'utilisation alternée d'une TV. Ce qui est ennuyeux avec l'A4000, c'est qu'il n'a qu'une seule sortie vidéo et qu'il faut utiliser deux écrans sur la même prise.

Cependant comme l'achat d'un tel moniteur est justifié par la présence d'une carte graphique telle la Picasso II, par exemple, voyons les résolutions possibles avec une fréquence horizontale de 64 KHz.

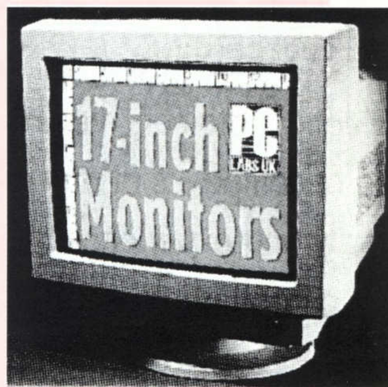
640*480	73Hz/38.32 KHz
800*600	82 Hz/54.61 KHz
1024*768	78 Hz/63.19 KHz
1120*832	73 Hz/63.31 KHz
1152*900	68 Hz/63.62 KHz
1280*1024	87i Hz/48.37 KHz

On remarque que plus la résolution augmente, plus la fréquence verticale, pour une fréquence horizontale donnée, diminue. Le nombre de couleurs affichées joue un rôle également, mais nous n'allons pas nous attarder sur ce sujet. Les valeurs ci-dessus sont valables pour des écrans de 256 couleurs.

Il y a Amiga et Amiga. Chaque configuration pose ses exigences et il est toujours pénible de constater qu'on a fait un choix inadéquat après l'achat d'un moniteur. Il est souvent préférable de pouvoir essayer avant d'acheter. La connaissance des quelques notions de base exposées dans cet article devraient vous faciliter la tâche

TATUNG

Le Tatung CM17 MBD de la rédaction



Nous avons choisi ce moniteur 17 pouces pour son excellent stabilité d'image et la brillance des couleurs. Il y a de nombreuses moniteurs SVGA 17 pouces et nous sommes assez content de notre "choix", fait un peu à l'aveuglette. A noter tout de même que son affichage a été très bien noté dans un test de 27 moniteurs 17" dans la revue anglaise *PC Magazine* du mois de juin. Il se trouve, en cherchant bien, à environ 7000FTTC.
Nicole l'utilise actuellement sur un Amiga 2000 (accéléré par une carte Combo 22) avec la carte Picasso II 2Mo et un désentrelaceur MicroWay. Ce dernier est nécessaire, comme avec pratiquement tous les moniteurs multisyncro (sauf les moniteurs pour Amiga de Commodore), pour visualiser les modes 15.75KHz de l'Amiga

Quatre modes sont utilisés:
1 - le mode PAL, en définition 640x512 pour DeluxePaint 4 et en 320x256 pour l'écran principal de Art Department Professional via le désentrelaceur.
2 - le mode Picasso 800x600 (fréquence verticale 82Hz, horizontale 54.61KHz) pour le Workbench et Directory Opus (très beau et superbement stable). Nous avons choisi de limiter la palette du Workbench à huit couleurs pour ne pas trop ralentir le travail tout en affichant de belles icônes.
3 - le mode Picasso 1280x1024 (fréquence verticale 87Hz, horizontale 48.37KHz) sur en écran "Public" avec palette de seulement deux couleurs et taille virtuel (visible par scrolling) de 1300x1700, toujours pour maximiser la vitesse (géré par le logiciel de domaine public PublicManager qui se trouve sur la disquette Fish 685). Avec ProPage 3.0 ou moins il est nécessaire de utiliser la plus haute résolution de la carte Picasso car c'est le seule mode en entrelacé. Sur un écran non-entrelace ProPage présente une affichage aplatie et difficilement utilisable. Ce problème est resolu à partir de ProPage 4.
Ce mode 1280x1024 est parfaitement accepté par le Tatung. Une page de texte ne scintille pas, mais une scintillation devient perceptible en cas d'utilisation, par exemple, d'un fond gris. D'après PC Magazine la vitesse de rafraichissement du Tatung tombe à 60Hz dans le mode non-entrelacé 1280x1024.
4 - le mode Picasso 640x480 (fréquence verticale de 73Hz, horizontale 38.32KHz) pour voir les images 24 bits avec ADPro. Nous avons constaté un gros défaut, apparemment du logiciel de gestion de la carte Picasso, qui empêche de scroller dans le cas d'une image plus grande que l'écran.

Caractéristiques techniques du moniteur Tatung
Définition: 640x350 à 1280x1024, 0.26mm dot pitch
Bande passante: BNC 100MHz, D-Sub 70MHz
Fréquence: verticale 50Hz à 90Hz (automatique), horizontale 29KHz à 62KHz (automatique).

La Saga des Grands Utilisateurs (9ème partie)

RobotScope

La Saga de ce mois-ci sort un peu du cadre habituel dans la mesure où elle n'est pas consacrée à une application professionnelle de l'Amiga. Mais le concept RobotScope est à la fois pédagogique et démonstratif des possibilités de la machine, il trouve donc sa place dans notre série.

Cet été, les enfants parisiens ont eu la possibilité de programmer des mini-robots à la Villette grâce à des Amiga 600. Ceci etait possible lors de l'exposition RobotScope où 3 spécialistes, chacun dans son domaine, ont combiné leurs compétences pour créer des mini-robots facilement programmables par des enfants. Ces enfants, après avoir écrit un scénario, le programment à l'aide d'une interface graphique puis admirent le résultat, d'ailleurs très souvent conforme à leurs espérances.

RobotScope et ses Auteurs

Marc-François Rouxel, initiateur et principal intervenant dans le projet, est avant tout un artiste qui touche un peu à tout: peinture, sculptures animées, dessin, maquettes et ici robots...Il a déjà présenté ses robots auparavant, lors d'une exposition artistique qui dura environ 4 mois, à Moret-sur-Loing (77).

Jean-Michel Forgeas, développeur de l'UIK (User Interface Kit, kit de développement facilitant la programmation ainsi que l'utilisation d'une interface graphique) et de Flamtrans, s'est occupé de toute la partie logicielle et de l'interface graphique. Il fait partie des trop rares développeurs français ayant recours au domaine public pour propager ses idées et projets. Il est particulièrement actif sur les réseaux de communication internationaux (UseNet).

Pierre-Marie Lagaillardie, étudiant en électronique, a créé toutes les cartes à relais. Ces cartes transforment les signaux binaires qu'envoie l'Amiga sur le port parallèle en ordres de déclenchement ou d'arrêt de moteurs, comme nous allons le voir plus loin.

Le projet RobotScope

Depuis environ 6 ans, Marc-François Rouxel a l'obsession des robots. Il commence donc par en créer un , ZEPRO. Ce robot, habillé d'un coffrage plastique décoré, dispose de quelques commandes électriques (potentiomètres, manette,etc...) qui contrôlent des moteurs électriques classiques avec butée micro-switch.

Il y a 2 ans, lors d'une réunion amicale avec Jean-Michel Forgeas et Pierre-Marie Lagayardie, le groupe décide de créer un robot pilotable par l'Amiga, interfacé sous UIK et commandé par une carte à relais. Lorsque celui-ci fut réalisé, Marc-François décida de présenter son projet lors d'une exposition artistique, avec succès.

Après cette exposition, des pourparlers avec La Villette sont engagés pour réaliser une exposition de ce type dans la Cité des Sciences. Le Parc de la Villette étant une vaste administration dépendant du Ministère de l'Industrie, plusieurs mois sont consacrés à différentes études concernant l'intégration du projet dans la Cité. Finalement, l'emplacement de la Cité des Enfants, appelé précédemment Inventorium, est choisi.

Le projet consiste à apprendre aux jeunes enfants (8 à 12 ans) les rudiments de la programmation, tout en s'amusant.

3 robots sont présents dans la salle:

- ZEPRO (voir image page suivante), qui n'a ici qu'un rôle purement figuratif

- ZAPPA, habillé d'un coffrage plastique comme ZEPRO, mais commandé par un Amiga 2000 équipé d'une carte à relais.

- ZIPO, robot complètement dénudé qui sert à montrer aux enfants la structure du robot (moteurs et câblages). Chaque partie mobile est en bois, plaqué avec des feuilles d'aluminium.

Ces robots ont demandé 1 à 2 mois de travail à Marc-François Rouxel pour réaliser les parties mécaniques et électriques, ainsi que pour les coffrages plastiques particulièrement originaux de par leurs formes et leurs couleurs.

Il est à noter que Commodore, plutôt timide dans la promotion de ses machines, a décidé de faire un prêt de 4 Amiga 600 pour cet atelier. Cette initiative a été la bienvenue pour cette application, sensibilisant les plus jeunes à l'utilisation de cette fabuleuse machine qu'est l'Amiga. Il serait malgré tout souhaitable que cet effort de promotion se retrouve aussi pour les applications en milieu professionnel, souvent oubliées.

Déroulement de RobotScope

La séance commence par une discussion amusante avec le robot ZAPPA. Marc-François commande au clavier le déclenchement des gestes et des paroles du robot, pour que les enfants croient que le robot leur répond. Cette introduction permet de détendre les enfants et se révèle très amusante.

Ensuite, les enfants sont groupés par binômes et doivent choisir chacun le thème qui les intéresse parmi divers scénarios : la gymnastique, j'apprends une danse, l'animal extraordinaire, l'attaque, le moustique, le gourmand, le commentateur sportif.

Un formulaire leur est ensuite fourni, représentant une matrice de séquences de mouvements à effectuer, environ une vingtaine. Chaque élément de la matrice représente, grosso modo, l'interface graphique présente sur l'écran des Amigas. Les enfants doivent donc cocher les cases appropriées pour chaque mouvement, étant admis qu'il est possible de déclencher plusieurs mouvements à la fois (ex: bras gauche se levant en meme temps que la tête tourne à gauche). Le nombre moyen de séquences par scénario est d'environ une dizaine.

Une fois que les enfants ont compris le système, et que leur scénario a été noté sur le formulaire, ils passent à la programmation directe sur l'Amiga. Ils cliquent donc sur chacun des boutons représentant les mouvements, un gadget proportionnel leur permettant de se déplacer dans le scénario.

Pour chacun des thèmes choisis, des échantillons de son sont déjà fournis, évitant ainsi à l'enfant l'apprentissage souvent fastidieux de l'échantillonnage.

L'enfant dispose d'une heure pour programmer son scénario, puis Marc-François sauvegarde ensuite sur une disquette le scénario de chaque enfant pour réunir enfin tout le monde autour du même robot et tester, binôme par binôme, les scénarios ainsi programmés.

Les enfants sont très concernés par le résultat de leur programmation et affichent souvent un sens de l'honneur prononcé lorsque leur scénario marche à merveille, ou qu'il échoue...

L'expérience semble être un succès, les enfants, garçons et filles, appréciant ce contact amusant et didactique, et le taux de réussite dans la programmation des séquences atteignant allègrement les 80 à 90%.

Nous allons à présent rentrer dans les détails de cette réalisation, et tout d'abord la partie matérielle de l'installation.

Les configurations prêtées par Commodore sont des Amiga 600 (1 Mo de Chip) comportant un disque dur de 20 Mo, ainsi qu'un moniteur 1084S. Le disque dur est bien utile pour stocker le programme de gestion du robot ainsi que les différentes données qui l'accompagnent, comme les sons numérisés et les scénarios prédéfinis. Les Amigas sont disposés en U, permettant de voir ce qu'il se passe sur les autres écrans. Marc-François dispose de son propre Amiga 2000, celui qui commande le robot ZAPPA pour la démonstration initiale.



Chaque robot peut effectuer 10 actions élémentaires: les bras bougent de bas en haut, les yeux de gauche à droite, la bouche s'ouvre et se ferme, la tête tourne dans les quatre directions. Les membres sont commandés par de simples moteurs électriques dont on peut sélectionner le sens de rotation, et les mouvements sont arrêtés par des butées munies d'interrupteur. Quand le membre atteint son amplitude maximale, par exemple le bras tout en haut, il touche la butée, qui elle-même coupe le courant qui arrive au moteur. Il a donc deux butées par membre, une à chaque extrémité du mouvement.

Pour commander le robot, on se sert d'une boîte à relais qui permet de transformer l'information numerique sortant du port parallèle de l'Amiga en courant suffisant pour faire tourner les moteurs électriques. Le monde de l'électricité et celui de l'électronique ne travaillant pas avec les mêmes échelles d'intensité, il faut donc amplifier les signaux et prendre quelques précautions. Faire un mouvement revient à mettre un bit à un sur le port parallèle pour commander un relais correspondant, qui va envoyer le courant au moteur. Par mesure de sécurité, les liaisons entre la partie numérique (le port parallèle) et la partie commande de courant sont isolées par une liaison optique.

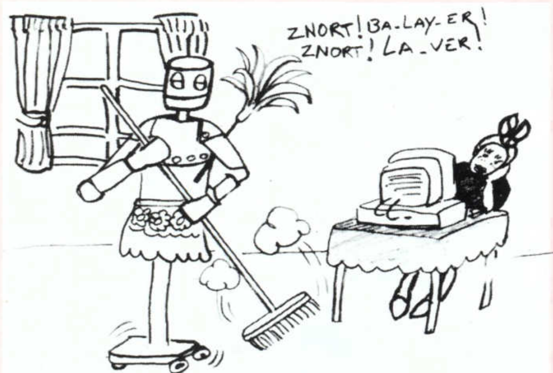
Pour chaque bit, le courant du port parallèle allume une diode, qui éclaire une cellule photosensible, qui commande le courant des moteurs. On transforme l'électricité en lumière que l'on reconvertit en électricité: plus de fuites de courant, ni de court circuits, ni de surtensions. En effet, lors des premiers essais, des composants de la carte mère ont été endommagés par un retour de courant. Cette isolation optronique augmente le coût de la boite à relais, car les optocoupleurs sont chers. Bien qu'elle soit réalisée à titre amical par Pierre-Marie Lagaillardie, elle revient environ à 1500 F.

Les paroles du robot sont des échantillons stockés sur le disque de l'Amiga, et un amplificateur placé à la sortie audio les diffuse via un haut-paleur placé dans le socle du robot. Chaque phrase correspond à un échantillon et les échantillons sont regroupés par scénario.

Lors de la démonstration initiale, Marc-François commande les actions et les paroles du robots en appuyant sur des touches définies du clavier, cette méthode étant assez souple puisqu'elle permet de faire interagir le robot avec les enfants.

La partie logicielle

Comme Marc-François Rouxel a la chance d'avoir un ami programmeur compétent en la personne de Jean-Michel Forgeas, il a



L'histoire des ROBOTS

Les robots ont toujours fasciné les hommes, qui ont rêvé de créer un être doué de raison et capable de le servir. L'histoire des robots peut presque remonter à 2500 ans car, dans l'Iliade, au livre XVIII de l'épopée, lorsque Thétis rend visite au dieu-forgeron Héphaïstos afin d'obtenir une armure forgée pour son fils Achille, il est écrit:

"Alors... il (Héphaïstos) sortit en clopinant, appuyé sur un bâton épais et soutenu par deux jeunes filles. Ces dernières étaient faites en or, à l'exacte ressemblance de filles vivantes; elles étaient douées de raison, elles pouvaient parler et faire usage de leurs muscles, filer et accomplir les besognes de leur état..."

Plus tard vient la description de la création d'un monstre de 2m50 par un étudiant en anatomie dans le roman de Mrs Mary Shelley: Frankenstein, créature créée avec des portions de corps collées ensemble, et auxquelles on a insufflé la vie grâce à une importante décharge d'électricité. Ce roman obtient un succès gigantesque, et de nombreuses personnes reprendront ce thème.

De nos jours, le maître incontesté des robots est Isaac Asimov qui, dès 1941, écrit des récits de robots à cerveaux positroniques, concus dans une entreprise spécialisée (*United States Robots Inc.*), et gouvernés par trois lois les empêchant de faire du mal aux êtres humains, tout en leur obeissant, et en se préservant dans la mesure du possible. Des allusions a ces trois lois de la robotique se retrouvent depuis dans de multiples ouvrages de science fiction. Malheureusement, les robots construits en laboratoire actuellement sont encore bien loin de toute similitude avec l'homme, principalement par la pauvreté de leurs capteurs (télémètre, émetteurs d'ultrasons ou caméras infrarouge en guise de vue), mais aussi par la simplicité de leurs effecteurs (pinces, ventouses ou électro-aimants en guise de mains) et leur faible capacité de compréhension et d'adaptation dans l'environnement.

Malgré tout, plusieurs disciplines indépendantes font de grands progrès en analyse des formes (vision, analyse de l'image et reconnaissance d'objets), en adaptation (robots insectes extrêmement simples et résistants) ainsi qu'en apprentissage (intelligence artificielle). Il est toutefois peu probable qu'une machine autonome ayant pour but de nous remplacer voit le jour rapidement.

préféré lui laisser la programmation de l'interface graphique et de la gestion du robot, lui-même se chargeant de la partie habillage et image du projet.

Jean-Michel s'est largement servi de son utilitaire ***UIK*** (User Interface Kit), que ce soit pour la création de l'interface graphique de RobotScope ou pour les modifications apportées par la suite. Le reste de l'application est programmée en C. Grâce à UIK, on peut facilement changer la taille et la disposition des gadgets, en rajouter, sans devoir se plonger dans la programmation, ce qui est bien pratique et arrange Marc-François quand il veut modifier l'interface. Cela a été utile puisqu'il a fallu la redessiner pour les enfants, en particulier les boutons qui ont du être agrandis.

RobotScope est en fait une version réduite en capacité de ce qu'avaient pu réaliser les auteurs initialement, pour être plus accesible aux enfants. L'interface présentée aux enfants est simple mais facile à étendre, toujours grâce à UIK, dont on voit ici la puissance. L'interface ayant un copyright, nous n'avons pu vous montrer une photo d'écran. Les mouvements des robots sont rudimentaires car là encore on s'adresse à des enfants. Les ordres qu'on peut donner au robot consistent en une action simple, comme lever les bras (un des 10 mouvements possibles), associée à une durée, comprise entre 0 et plusieurs secondes, avec une précision de quelque centièmes de seconde (précision conditionnée par celle du timer.device). Au delà d'une certaine durée, selon le mouvement, il ne sert à rien de l'augmenter car le membre arrive à sa butée et il s'arrête. Dans ce cas on obtient une pause dans les actions du robot.

Le scénario que les enfants préparent est en général dérivé d'un des 7 scénario types. Un scénario consiste en une suite de séquences, chaque séquence consistant en un ou plusieurs mouvements (un membre, un sens et une durée), et une phrase éventuelle. Lorsqu'un scénario est joué sur le robot, le son est d'abord lancé, puis les mouvements, qui vont se faire concurrement s'il y en a plusieurs (lever les bras et tourner la tête par exemple).

L'interface graphique montre à gauche les 10 boutons correspondants aux mouvements du robot, disposés selon la morphologie du robot. A droite on trouve deux ascenseurs horizontaux, qui indiquent et permettent de choisir le numéro de la séquence et la durée du mouvement à effectuer lors de cette séquence. On choisit la phrase grâce à un requester de fichier. Toute l'interface est assez lisible, sobre avec de larges boutons bien en évidence. C'est très agréable à utiliser.

Conclusion

Cette idée d'apprendre la programmation aux enfants par le jeu s'est révélée excellente, avec un côté futuriste grâce aux robots parlants, et un côté simple avec la mise en oeuvre imaginée par Marc-François. Elle procède du même type de démarche que Seymour Papert qui a inventé le langage Logo, avec sa fameuse tortue graphique qui a également existé sous forme robotique. C'est une passerelle entre la simplicité apparente du réel et la complexité de la programmation, qui a besoin de décomposer une action globale en de multiples détails. C'est un programme grand public qui montre l'utilité pédagogique de l'ordinateur, l'antithèse de la console de jeu destructrice de rapport sociaux.

Commodore a été très satisfait de ce projet, et prêtera à nouveau du matériel pour de futures réalisations. L'auteur est en train de perfectionner un atelier de vidéo informatique qu'il a développé avec la municipalité de Grigny. Après la Villette, il aimerait transporter l'exposition RobotScope partout où cela sera possible.

Philippe Bérard
(amipb@amipb.gna.org)
Olivier Jeannet
(jeannet@ecoledoc.ibp.fr)
pour le club Amiga Télécom-Paris
(amiga@enst.fr)

Real 3D VERSION 2

L'Animation

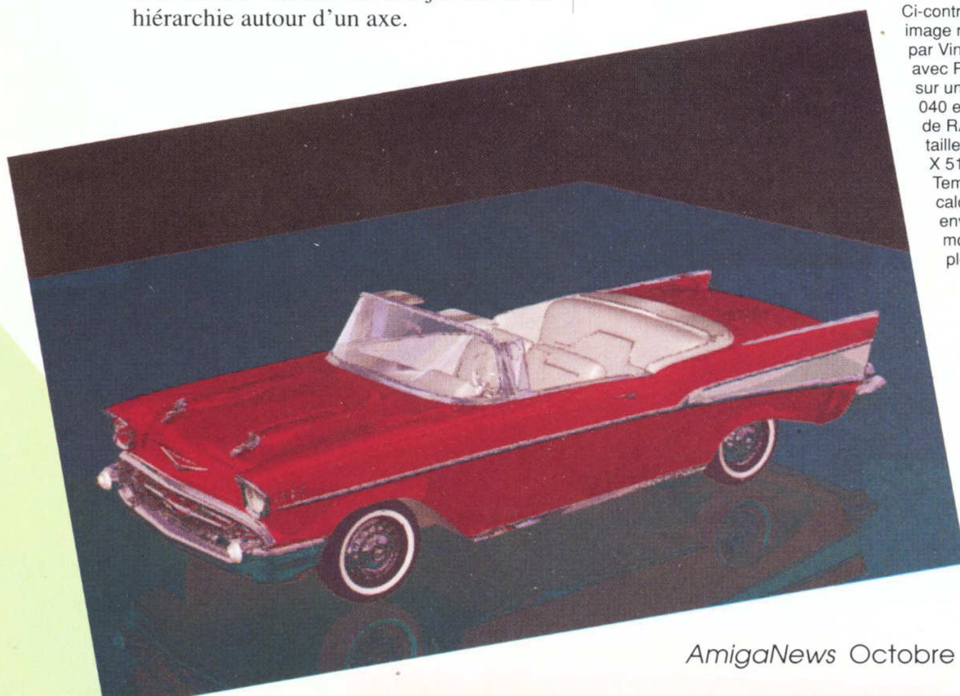
Real3D v2.0 apporte des fonctions en animation que l'on a encore jamais vu sur micro-ordinateur, certaines étant même encore fort rares dans les softs de référence sur les stations dédiées.

Les différents types d'animation sont maintenant regroupés par types (selon une philosophie "orientée objet") appelés méthodes. Ces méthodes sont considérées comme des objets à part entière dans le modeleur de Real3D: il suffit d'en copier une dans une hiérarchie pour que tous les objets de la hiérarchie subissent l'effet de cette méthode, un objet pouvant lui-même être une hiérarchie.

Plusieurs méthodes d'animation sont déjà définies dans le logiciel, mais il est possible d'en définir de nouvelles grâce au langage RPL dont nous parlerons plus loin. Les paramètres concernant chaque type d'animation sont passés à la méthode sous forme de "Tags" (mots-clés suivis de paramètres que l'on entre dans une liste) et d'objets que l'on crée à l'intérieur de la méthode de l'animation (exemple: un objet axe pour définir l'axe d'une rotation).

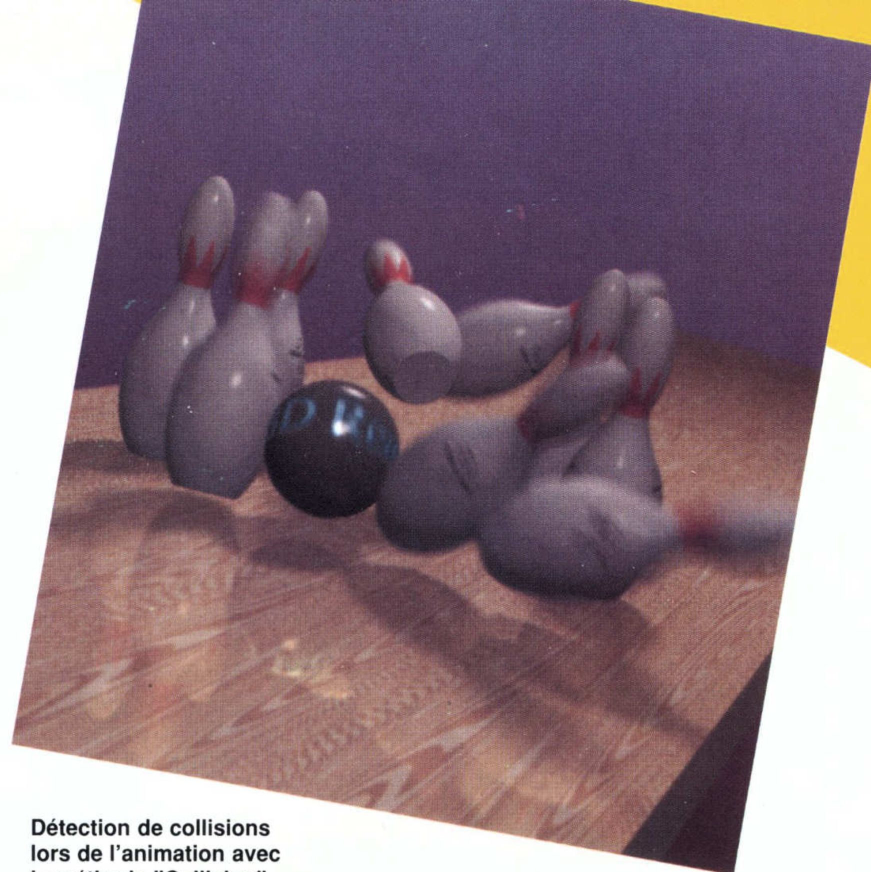
Real3D v2.0 est livré avec pas moins de 24 méthodes d'animation:

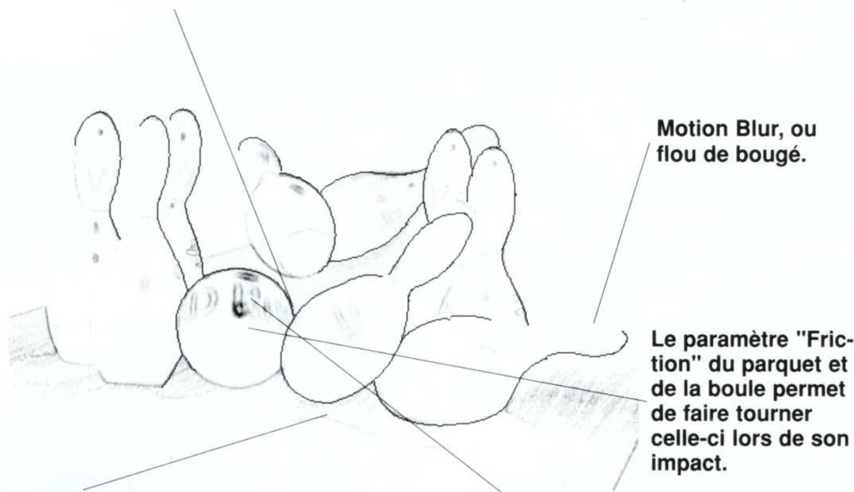
- Path (chemin): indique un chemin à suivre pour un objet. Ce chemin est relatif à la position de départ de l'objet.
- Rotation: rotation de l'objet ou de la hiérarchie autour d'un axe.
- Sweep: rotation de l'objet, une courbe passée en paramètre définissant les accélérations et les décélérations.
- Size (taille): suivi d'un chemin et redimensionnement de l'objet par rapport à un point de référence.
- Stretch (étirement): déformation 3D d'un objet suivant une courbe.
- Direction: suivi d'un chemin et rotation de l'objet lors des changements de direction.
- Move & Dir (déplacement et direction): comme la méthode PATH, mais une deuxième courbe sert à indiquer l'alignement de l'objet par rapport au chemin (pour simuler, par exemple, un voiture qui dérape).
- Control Curves (courbes de contrôle): cette méthode utilise 2 courbes entre lesquelles l'objet se déplacera et sera tourné et déformé en conséquence.
- Simple Skeleton (squelette simple): associe une courbe à un objet ou à un ensemble d'objets. Lorsque cette courbe est translatée ou déformée, les objets associés sont déplacés en conséquence;
- Skeleton (squelette): même méthode que SIMPLE SKELETON, mais cette méthode effectue une rotation aux objets cibles pour que ceux-ci soient parfaitement perpendiculaires à la courbe. Un ver constitué de sphères ou d'anneaux gardera ainsi toute sa cohérence lorsque l'on déformera son axe.
- Inv Kinematic (cinématique inverse): déplacement d'un objet le long d'une courbe avec calcul du déplacement des objets directement rattachés à lui. Cette méthode, extrêmement importante en animation, permet, par exemple, de faire suivre un chemin à un doigt d'une main, et le logiciel se charge de déplacer/ tourner la main et le bras qui lui sont rattachés. Sans cet outil, il faudrait décomposer à la main les rotations des divers axes (épaule, bras, poignet puis doigt), et il serait donc extrêmement difficile de faire écrire un bras.
- Morphing open (transformation): Cette méthode transforme un objet en un autre. Il est également possible de définir plusieurs objets définissant les différentes étapes de la transformation. La texture de l'objet peut également se transformer.
- Morphing closed: effectue les mêmes transformations que la méthode MORPHING OPEN, mais ici la transformation est cyclique. Par exemple, si l'objet 1 se transforme en objet 2, l'objet 2 se transformera ensuite en objet 1, ad infinitum....
- Transform: cette méthode utilise un axe et une courbe pour modifier le "temps" tel qu'il est vu par l'objet cible. La courbe est projetée sur l'axe et sert ainsi à définir les accélérations, décélérations et la sens du mouvement de l'objet cible (normal ou inversé).
- Wave (vague): permet de créer des vagues radiales (comme lorsque une goutte tombe dans un liquide), parallèles (vagues sur la mer) ou isolées (vagues dans un port) sur une surface spline ou sur un ensemble d'objets.
- Radial force (force radiale): définit un champ de force sphérique qui attirera ou repoussera l'objet cible. Si le champ d'attraction est positif, l'objet sera attiré. S'il est négatif, il sera repoussé.
- Directed force (force dirigée): utilise une courbe pour définir la direction du champ de force qui peut varier dans l'espace. Cette méthode permet de créer une turbulence ou un effet de vent .



Ci-contre une image réalisée par Vinh Le, avec Real 3D sur un A4000/040 et 18 Mo de RAM. La taille est 640 X 512. Temps de calcul 3h environ en mode Lampless.

• Tangent force (force tangente): cette méthode génère une force tangente à la courbe passée en paramètre. Elle peut, par exemple, appliquer une force orbitale autour d'un axe à un objet cible.
• Int Collision (collision interactive): cette méthode calcule toutes les collisions et les frictions entre les objets cibles et les objets passés en paramètre.
• Collision: même principe que la méthode INT COLLISION, mais seules les collisions entre objets cibles et objets paramètres sont prises en compte.
• Friction: permet de simuler la friction de l'air: plus l'objet est gros ou va vite, plus la friction le freinera.
• Creation: Cette méthode, très puissante, ressemble un peu aux particules système. Elle permet de créer facilement des grappes d'objets simples dont on spécifie le comportement grâce au langage RPL. A la différence des particules système classique, les objets de base bénéficient ici d'une véritable géométrie, et sont intégrés au reste de la scène lors du calcul de l'animation.
• Processor (moteur): cette méthode doit être présente lors de l'animation. C'est le "moteur" de l'animation de particules, celui qui effectue tous les calculs dont les paramètres sont les méthodes cidessus avec leurs propres paramètres, et applique ces calculs aux objets cibles.
• RPL (langage de programmation): il est possible de créer ses propres méthodes d'animation avec ce langage, structuré dérivé du Forth (en fait, bien au delà de l'animation, ce langage contrôle tous les aspects sur soft). Chaque nouvelle méthode, une fois créée, pourra être ajoutée à la liste de méthodes du logiciel.
Chaque objet possède maintenant des paramètres qui lui sont propres: vélocité, direction, énergie cinétique, masse, centre de gravité, friction et élasticité. Ces différents paramètres sont évalués par la méthode PROCESSOR lors du calcul de l'animation.
Tous ces effets peuvent être combinés dans une même animation, et évitent du même coup les calculs et placements fastidieux nécessaires dans les autres logiciels pour réaliser des mouvements réalistes.





Les textures

La texture d'un objet définit ses propriétés face aux rayons lumineux: transparence, réflexion, diffusion, etc...
Real3D gère maintenant celles-ci comme des objets à part entière (toujours la philosophie "orienté objet"). Elles sont appliquées à la hiérarchie dans laquelle elles se trouvent, ne sont pas limitées en nombre, et, tout comme les autres objets, elles peuvent être animées indépendamment des mouvements de l'objet.
Real3D propose plusieurs types de texture:
• Color map: la texture définit la couleur de l'objet. Cela peut être une couleur simple (vert, magenta, etc...) ou une image.
• Bump map: chaque pixel d'une image IFF passée en paramètre défini, selon son intensité de rouge, l'élévation du bump map. L'élévation n'est pas réellement appliquée à l'objet, mais le logiciel effectue le calcul d'illuminations en fonction du bump map lors du rendu (on triche sur l'orientation de la facette en chaque point). L'altitude maximale simulée (positive ou négative) du bump map peut être réglée.
• Transparency map: l'intensité de vert de chaque pixel de l'image IFF définit le degré de transparence de l'objet en cet endroit précis.
• Brilliance map: l'intensité de bleu de chaque pixel de l'image IFF sert à indiquer le degré de réflexion de l'objet à l'endroit où il est projeté. Plus l'intensité de bleu sera importante, plus l'objet se comportera comme un miroir à cet endroit.
• Shadow map: l'image IFF est appliquée comme une ombre sur l'objet.
• Clip map: ceci permet de définir une couleur transparente pour l'image appliquée. A l'endroit où la couleur transparente sera détectée, l'objet sera transparent. C'est une espèce de "Transparency Map" binaire.
•

Spline map: l'image, si elle est appliquée sur une spline ou sur un maillage de splines, sera très exactement "tendue" sur cet objet. Lorsque l'on modifiera ensuite la forme de la spline ou du maillage, l'image sera déformée pour suivre les transformations. Ceci évite l'impres sion de glissement de la texture lors de la déformation de l'objet.

Ces types de "mapping" (enrobage d'une texture autour d'un objet) peuvent, bien sûr, être cumulés sur une même texture.

La matière possède ensuite différents réglages définissant sa réaction face à la lumière.

- Specularity: contrôle la taille des points lumineux sur l'objet. Par exemple, sur un objet en plastique, l'impact lumineux est beaucoup plus diffus que sur un objet en métal.
- Specularity Brightness: intensité de l'impact lumineux.
- Brilliance: degré de réflexion de l'objet. Plus il est élevé, plus l'objet réfléchit son environnement.
- Transparency: degré de transparence.
- Turbidity: permet d'ajuster le degré de "brouillard" existant à l'intérieur du matériau.
- Turbidity Saturation: ajuste la distance à partir de laquelle le rayon lumineux sera affecté par le "brouillard".
- Refraction: définit l'indice de réfraction du matériau, c'est-à-dire le taux de courbure infligé au rayon lumineux lors de son passage à l'intérieur de celui-ci.
- Roughness: ajoute une certaine granularité au matériau. Il s'agit en fait d'un calcul de bump mapping aléatoire.
- Dither: permet de régler le degré de dithering appliqué à l'objet, méthode qui permet de créer des dégradés avec peu de couleurs.

Le positionnement des textures sur l'objet cible ("painting") peut être défini comme: default (ne marche qu'avec les textures qui n'enrobent pas d'images, comme un miroir ou du verre), parallel (un rectangle permet d'indiquer ou se situera l'image), cylinder (l'image sera enroulée cylindriquement autour de l'objet), sphère (les 4 coins de l'images sont réunis en un même point, puis l'image est mappée autour de l'objet) et disk (les bords gauche et droite de l'image sont collés, et l'image est ensuite aplatie sur le disque).

Il est possible, grâce au langage RPL, de programmer des textures procédurales (la texture change selon les actions appliquées à l'objet porteur, à son emplacement, etc...) ou mathématiques (ex: calcul d'élévations, de couleurs fractales, de bois, de marbres, etc...).

Une autre fonction, très importante pour l'application de plusieurs textures sur un objet, a été ajoutée: le Scope masking. Ce mode sert à plaquer la texture uniquement à l'endroit où le "painting" est en intersection avec l'objet.

Le rendu

Pour calculer l'image finale, Real3D offre une panoplie de 6 types de rendu:

- Draft: rendu rapide, sans calcul d'illuminations ni de textures. Ce mode ressemble beaucoup à un lissage de Gouraud (couleur calculée uniquement au sommet puis interpolée sur les facettes).
- Environment: se comporte un peu comme le mode Draft, mais avec un calcul des textures et des réflexions de l'image définie comme "environment mapping".
- Lampless: une lampe unique est utilisée, à l'endroit où est placé l'observateur.
- Shadowless: toutes les sources lumineuses sont utilisées, mais les objets ne génèrent pas d'ombre.
- Normal: rendu plein pot de l'image.
- Outline: dessine le contour des objets, avec élimination des faces cachées. Ce mode peut s'avérer très utile pour créer des masques en vue d'une utilisation dans un logiciel de retouche d'images type ImageMaster ou ImageFX.

Certaines fonctions, que l'on a plus souvent l'habitude de voir dans les logiciels sur stations dédiées, ont également été ajoutées.

- Motion Blur: cet algorithme, qui ne ralentit que de 10 à 20 % le rendu de l'image, permet d'ajouter un "flou de bougé" bien connu des animateurs. Cette fonction s'avère utile lorsque l'on veut une animation ayant peu d'images, mais restant tout de même fluide (antialiasing temporel).
- Soft Shadows (ombres douces): ce mode, qui ne marche qu'avec 2 types de lumière (ligne et mur lumineux), génère des ombres dont les bords ne sont pas francs, et donc plus réalistes.
- Depth of field (profondeur de champs): cette fonction ajoute une profondeur de champs à l'image calculée: l'objet sur lequel la mise au point est faite est net, mais ce qui se situe en dehors de cette mise au point devient de plus en plus flou avec la distance.

Différents autre paramètres influent sur la qualité de l'image finale: l'antialiasing, élimination des escaliers ou du grouillement produit par un trop grand nombre de polygones derrière un pixel donné, lightsamples, qui subdivise les lumières étendues (ligne ou panneau lumineux) pour adoucir un peu plus les ombres, et matsamples, qui définit la profondeur de calcul de distorsion des rayons lumineux dans les matériaux non-homogènes (exemple: atmosphère).

Conclusion

Real3D n'utilise que le ray-tracing pour effectuer ses rendus, ce qui permet un réalisme important, mais influe aussi considérablement sur le temps de calcul de l'image et, à fortiori, de l'animation. C'est pourquoi il semble difficile d'effectuer des animations réalistes en très peu de temps, ce qui fait pourtant l'attrait des logiciels utilisant un rendu "scanline" (Caligari, Imagine, LightWave), méthode rapide et souvent aussi réaliste que le raytracing, grâce à l'utilisation de certains artifices (reflection mapping, shadow mapping, transparency mapping, etc...). L'ajout d'un tel module confirmerait aisément la place de Real3D comme meilleur logiciel du marché.

L'interface graphique du logiciel déroutera certainement les utilisateurs de la version précédente (v 1.42), mais elle est maintenant entièrement paramétrable et, même si elle possède encore quelques bugs, les mises à jour fréquentes du logiciel (environ une par mois, mise au point oblige) combleront assez vite sesquelques lourdeurs.

Finalement, le prix du logiciel (3990 Frs) peut paraître élevé, mais il faut savoir que seuls les logiciels coûtant 20 à 30 fois son prix apportent actuellement le même nombre de fonctions sur les stations graphiques type Silicon Graphics.

Bien évidemment, ce n'est pas un produit pour débutant (ceux-ci lui préfèreront certainement Real3D Classic) et une certaine pratique est requise pour maîtriser complètement le logiciel.

Philippe Bérard
pour le club Amiga Télécom Paris

L'auteur de l'image de la voiture présentée dans cet article se nomme donc Vinh Le et son adresse est 9150 Todos Santos Santee CA 92071 USA.

Cet article était en deux parties. Ceci est la deuxième partie, la première partie de Real 3D, est parue le mois dernier dans les colonnes d'Amiga-News N°60.

Distributeur : Avancée
Tel: 16 (1) 45.45.00.50
Fax: 16 (1) 45.45.00.46
BBS: 19.31.20.697.1880
Prix : 3990F

Convertisseur RGB pour DCTV !

Le DCTV, vous connaissez tous. Ou plutôt, d'après l'importateur CIS, vous êtes près de 700 à bien connaître ce boîtier qui fait des prouesses. A sa sortie il était atteint d'un petit défaut un peu gênant pour les vidéastes: le codage PAL lui interdisait toute incrustation par genlock sur une autre image vidéo; cette lacune est comblée aujourd'hui grâce au convertisseur RVB (RGB converter).

Avant d'aller plus loin, je voudrais faire une mise au point sur le DCTV. Ce que j'ai pu y apprendre dans AmigaNews sur le Digital Composite TéléVision m'avait un peu refroidi; et puis j'ai vu tourner la démo DCTV! J'en suis tombé... assis.

J'ai été étonné de voir l'Amiga "faire de la télé" avec des animations dont chaque image ne pèse pas plus lourd qu'un bitmap 8 couleurs haute résolution non entrelacé. Je suis sûr que ceux qui ont déjà essayé d'animer du HAM non entrelacé pour mettre un peu de sel dans une vidéo ou dans un titrage, me comprendront. C'est vrai qu'il n'est pas commode de faire une comparaison entre image analogique et image digitale. Et si l'image analogique est produite par un ordinateur qui, par principe, affiche plutôt des images digitales, alors là, la confusion est complète!

Je vais essayer de reprendre tout cela plus clairement:

1) Une image analogique, c'est par exemple, l'image que donne votre magnétoscope sur l'écran de votre téléviseur.

2) Une image numérique, c'est l'image codée pixel par pixel, telle qu'elle apparaît sur l'écran d'un ordinateur ou d'une console de jeu.

3) Une image DCTV utilise un système de codage numérique pour stocker les éléments d'une image analogique PAL composite. Le DCTV n'est rien d'autre qu'un convertisseur PAL tout à fait spécial.

Le résultat de tout ceci, c'est une image PAL, comparable à celles d'un magnétoscope VHS, stable et modifiable par des procédés jusque là réservés aux images numériques. Le DCTV n'est pas une carte 16 millions de couleurs, il est une espèce de croisement vidéo informatique, né des amours complexes d'un camescope et d'un Amiga; c'est peut-être cette union qui divise vidéastes d'un côté et pixellistes purs et durs de l'autre.

Le monsieur vidéo français moyen ne peut pas forcément investir dans un magnétoscope broadcast à enregistrement image par image, plus une carte 24 bits, plus un painter 16M de couleurs, plus un digitaliseur haut de gamme, plus une carte accélératrice... Par contre, il pourra commencer à créer des choses intéressantes avec un Amiga 1200 équipé d'un disque dur et d'un peu de RAM 32-bits, en rajoutant un DCTV sur le port RGB. Il va pouvoir faire des digitalisations d'excellente qualité, en une seule passe et en 10 secondes, les transformer, soit directement avec DCTV paint et DCTV Proc, soit en 24 bits avec ***Image FX*** ou ***ADPro*** (ces deux logiciels lui permettront de les remettre ensuite au format DCTV).

Le convertisseur RGB se branche juste après le DCTV, sur l'extension RGB de son connecteur. Il permet donc d'utiliser le DCTV sur un moniteur ne possédant pas d'entrée PAL composite (Commodore 1083 par exemple). Il permet aussi, comme je l'ai dit plus haut, d'incruster l'image DCTV sur une image vidéo en passant par un genlock, et en adaptant le niveau de transparence des parties sombres (à l'aide d'un luma Key). Il améliore enfin le confort visuel de l'image DCTV tout en redonnant du "piqué" à l'image Amiga.



Digitalisation réalisée avec le DCTV



Digitalisation réalisée avec l' IV 24

Le tout est livré avec une documentation présentant la connectique, ainsi qu'un tutorial destiné à nous enseigner le curieux mélange d'une image DCTV avec une image Amiga, le tout sous ***Deluxe Paint***. On y trouve aussi la version 2.170 de Disp, afficheur d'images, compatible avec le DCTV.

Le boîtier comporte deux petites molettes: Tint, qui sert à ajuster la dominante de l'image, et Key Level, qui sert à ajuster la transparence des parties sombres de l'image DCTV, dans l'utilisation avec un genlock.

J'ai voulu comparer une digitalisation made in IV24 avec une digit made by DCTV. Je vous les livre toutes les deux. C'est le bébé en double exemplaire.

Conclusion

Le DCTV est un outil vidéo très astucieux. Le convertisseur RVB est son complément indispensable bien qu'encore un peu cher: 2190 F. NDLR: Dernière minute: le convertisseur RVB est à la baisse, nouveau prix: 1990 F. Mais le DCTV augmente un peu. Nouveau prix: 2690 F (sacré dollar!).

Jean Marie Lagarde



Le tutorial du dernier numéro vous ayant apporté les bases les plus nécessaires pour modeliser avec Imagine, cet article sera donc logiquement consacré au paramétrage d'un objet. Les Specular et autre Hardness n'auront désormais plus de secrets pour vous!

Le distrait

Le distrait, c'est Snoupi, qui a oublié (mmh?) de vous donner les paramètres des touches de fonctions pour le Detail Editor... Les voici:

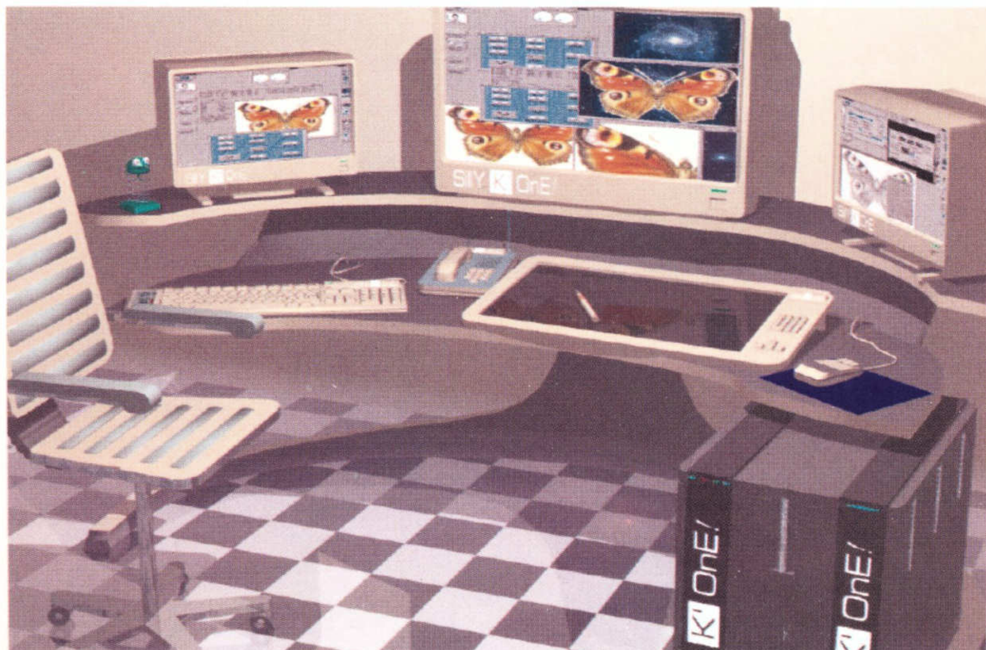
```
# Function Keys
FD01   250 # Redraw
FD02   310 # Load
FD03   320 # Save
FD04   260 # Zoom In
FD05   270 # Zoom Out
FD06   390 # Attributes
FD07   6a0 # Find by requester
FD08   650 # Pick select
FD09   584 # Add primitive
FD10   510 # Delete
```

Entrez-les grâce à l'éditeur de préférences d'Imagine, ou modifiez-les dans le fichier Imagine.config

Attributes

Tous les paramétrages de rendu d'un objet se font par le requester Attributes (fig1). Maintenant que vous avez paramétré vos touches de fonctions, faites un objet et appuyez sur la touche F6. Les champs permettent d'entrer une valeur au clavier, les curseurs permettent d'effectuer des réglages à la souris, et des boutons sont là pour avoir accès à un paramètre (comme Color par exemple), ou encore, pour activer ou désactiver une option (exemple: Phong).

C'est dans ce requester seulement que vous pourrez donner un nom à votre objet, en l'entrant dans le champ Object Name.



Les boutons

Randomize Color: sur chaque faces de votre objet, Imagine mettra une couleur choisie au hasard.

Color: ce paramètre nous sert à definir la couleur d'un objet. Les valeurs Rouge (Red), Vert (Green) et Bleu (Blue) de cette couleur peuvent être entrées au clavier, ou grâce aux curseurs. Comme tous les paramétrages de couleur dans Imagine, cette valeur va de 0 à 255, offrant ainsi un choix de plus de 16 millions de couleurs. Imagine, par un tramage astucieux, donne une bonne approximation de la couleur choisie.

Reflect: nous donnerons ici le taux de réflection d'un objet. RGB à 0, l'objet ne réfléchit rien, RGB à 255, c'est un mirroir parfait.

Filter: ce paramètre sert à rendre un objet plus ou moins transparent. RGB à 0, l'objet est opaque, RGB à 255 il est totalement transparent.

Specular: sert à définir la couleur de la lumière diffuse renvoyée par un objet. C'est en quelque sorte le résultat de l'éclairage par une source lumineuse et de la "matiere" de l'objet. Ainsi, une surface boisée renverra une lumière diffuse plutôt brune, alors qu'une surface vernie ou tres brillante renverra une lumière blanche... Attention, ce paramètre ne fera pas de votre objet une source lumineuse, mais donnera sa couleur caractéristique au spot créé par un éclairage autre que Global.

Dithering: réglage du dithering (tramage). Ce paramètre n'a pas d'effet pour les images calculées en 24bits. Très peu utilisé.

Hardness: c'est avec Specular, un des paramètres les plus important puisqu'il sert à rendre un objet plus ou moins mat ou brillant. A 0, l'objet est matte, tandis qu'au-delà de 50, il devient de plus en plus brillant, ses arêtes de plus en plus vives...

Roughness: par ce paramètre, vous pourrez donner un aspect rugueux à vos objets. Attention, une valeur trop forte n'a pas d'effet (au delà de 15 en général...)

Texture 1 à Texture 4: en cliquant sur ces boutons, vous aurez la possibilité de choisir une texture algorythmique. Celles fournies avec Imagine permettent deja quelques effets intéressants, mais les volumes I et II d'Essence en regroupent de fabuleuses!

Brush 1 à Brush 4: ici, c'est une texture bitmap (brosse ou image) qu'Imagine vous demande de choisir.

Le mapping de textures, algorythmiques ou bitmaps, est une technique complexe, faisant appel à des notions plus poussées que celles abordées dans la modélisation de la "grenouille" du précédent numéro. Elle vous sera donc expliquée en detail dans le prochain article "spécial mapping".

Index of Refraction: la valeur entrée définie la refraction de la lumière quand elle passe à travers un objet plus ou moins transparent. S'utilise bien évidement avec Filter. Quelques valeurs "type": 1.333 pour de l'eau, 2.0 pour du cristal ou encore 1.5 pour du verre...

Fog Length: sert à donner l'épaisseur de la couche de brouillard entourant l'objet sélectionné. Utilisé par exemple pour faire un laser (voir article de juillet-aout, n°59).

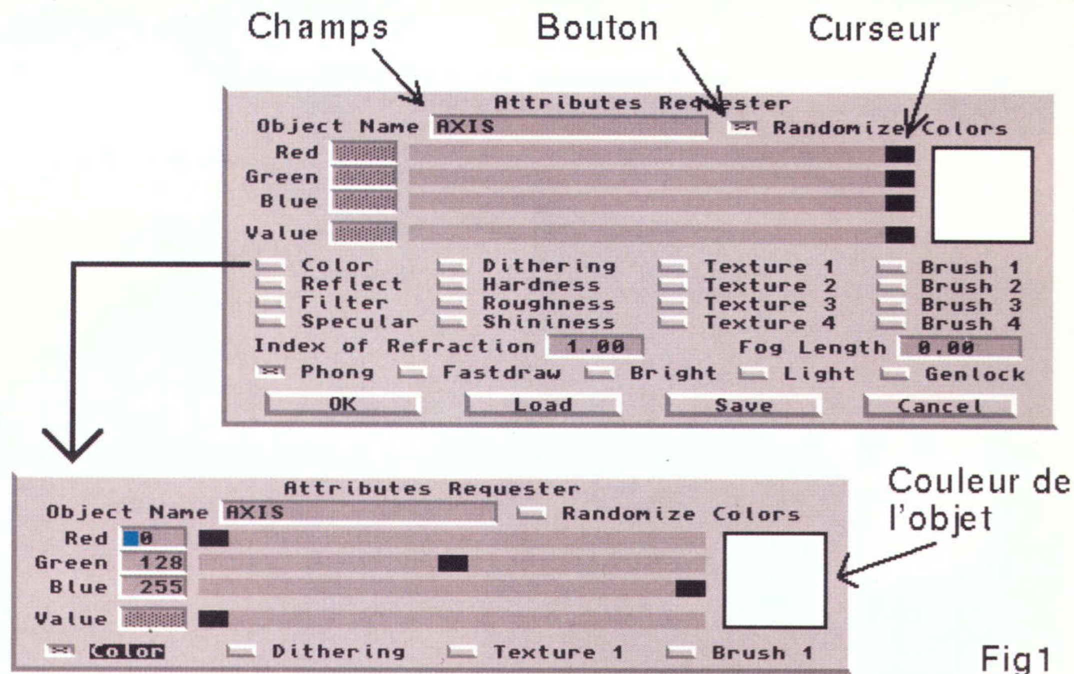


Fig1

Le bouton Phong active ou désactive le lissage de Phong sur un objet. S'il est desactivé, Imagine ne lissera pas les faces de votre objet, elles apparaitront plus vives. Sinon, Imagine lisse les faces les une par rapport aux autres, pour obtenir des arêtes plus douces. Ce lissage peut être sélectif, voir Anews n°59 et l'utilisation de Make Sharp.

Une fois Fastdraw activé, Imagine représentera votre objet sous la forme d'une boîte englobante. Très utile lors de longues modélisations avec des objets complexes, donc longs à s'afficher, sur lesquels vous ne travaillez plus.

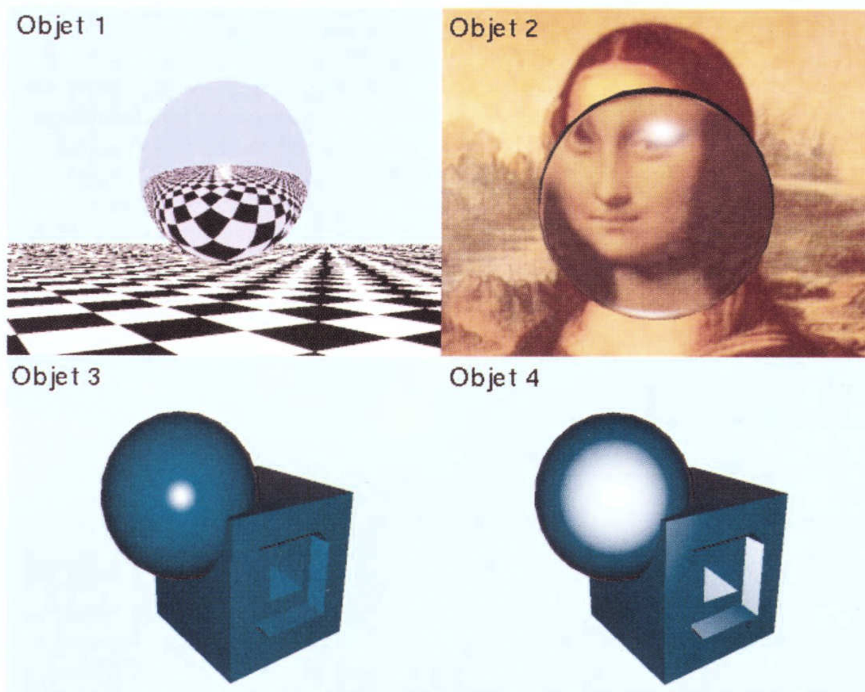
L'option Bright fera que votre objet ne subira plus l'influence des sources lumineuse ni d'aucune ombre portée. Toute sa surface sera uniformément à la même luminosité (voir n°59. Utilisé pour faire un ciel réaliste).

Le bouton Light crée une source lumineuse dont la représentation est l'axe de votre objet. Je vous renvoie une fois de plus à l'article du n°59, où cette option est utilisée pour créer un rayon laser.

Enfin, le bouton Genlock fera de votre objet un masque, utilisé seulement avec un genlock...

Les boutons OK et Cancel se passant d'explications, je terminerai par Load et Save. Ils servent à sauver et charger des parametrages que vous aurez définis (quand on tiend enfin les paramètres d'un beau plastique mat noir, genre chaines HIFI, on ne le lache plus!).

Derniers conseils: si vous utilisez Reflect et Filter, ainsi qu'un indice de réfraction, calculez vos images en Trace (raytracing) pour un rendu réaliste et pour que ces paramètres soient correctement rendus.



Les objets

L'objet 1 est un objet mirroir: Reflect RGB=220, Specular RGB=255 et Hardness à 255.

L'objet 2 est une sorte de loupe: Filter RGB=230, Specular RGB=255, Hardness à 150 et enfin Index of Refraction à 1.5.

L'objet 3 est "brillant": Hardness à 220, tandis que l'objet 4 est carrément mat, avec un Hardness à 0. Le brillant de l'objet 3 est surtout visible lors d'une animation, quand la tache lumineuse d'un éclairage parcour sa surface.

Zi end

Voila, nous arrivons à la fin de cette article. Vous saurez desormais définir les paramètres les plus nécessaires à vos objets. Viendront ensuite les mappings, que nous vous expliquerons dans le prochain numéro.

D'ici là, nos BALs, sur Amigatel, vous restent ouvertes si vous rencontrez le moindre problème. Surtout, soyez clairs et concis...

Certains m'ont demandé sur Amigatel comment on été créés les arbres de l'image illustrant l'article du n°60. C'est une technique, simple, de Snoupi, qu'il se fera une joie de vous apprendre après l'article spécial "mapping".

Bonne modélisation!

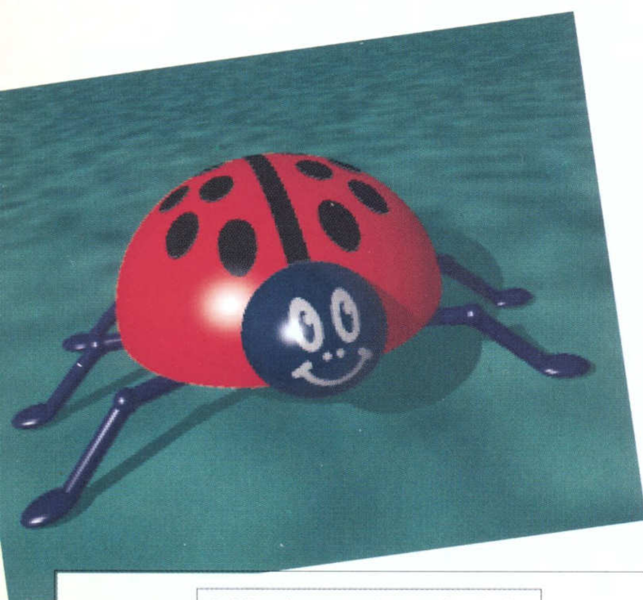
Messy perso: Zorgan, t'es plus têtu qu'une ammonite... :°)

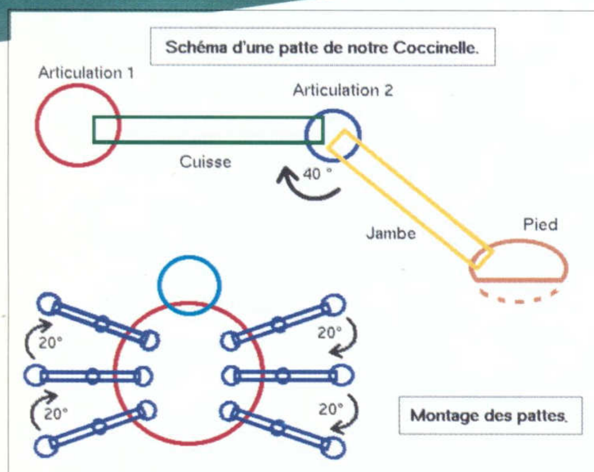
Snoupi

ZestOOn

Persistence Of Vision

La bête à bon Dieu





Pour ce numéro de rentrée, je vous propose de vous pencher sur un exemple de modélisation qui servira de rappel à ce que nous avions vu dans cette rubrique avant les vacances.

Vos réactions sur le Minitel à propos de la petite abeille illustrant le numéro de mai m'ont poussé à vous proposer une version simplifiée d'une scène du même genre.

Voici donc une petite coccinelle dans le style CARTOON qui, comme vous pouvez le constater sur le listing, est assez simple mais se montre tout à fait sympathique à l'écran. Ce sera l'occasion idéale pour revoir certains points importants de la CSG, à savoir les contours de formes résultant d'opérations booléennes.

Observons...

Comme nous en avons maintenant l'habitude, avant de se lancer sur le clavier, une étape préliminaire d'observation va nous permettre de mieux saisir les caractéristiques physiques de ce charmant insecte pour n'en garder que les plus importantes. En passant ensuite celles-ci à leur caricature géométrique directe, on obtiendra une forme tout en rondeur et une image à l'allure rigolote.
Pour cela, le résumé en primitives se trouve sur le schéma de montage qui illustre le listing, où l'on voit le découpage des formes nécessaires pour construire les pattes et le corps.

Modélisons...

La coccinelle que nous allons modéliser est un modèle classique à six pattes identiques que nous dupliquerons à partir d'une seule définition standard comme nous l'avions fait pour les piliers de notre piscine de jardin du numéro d'Avril.
Pour créer la tête, on prend une première sphère que l'on va aplatir légèrement. On utilise la forme QUADRIC car le mot clé SPHERE implique un rayon uniforme, donc on ne peut pas agrandir l'objet différement selon les axes.
Le corps est lui constitué d'une demi-sphère applatie obtenue en réalisant l'INTERSECTION d'une boite de texture unie bleue marine englobant la moitié supérieure d'une sphère portant les points des ailes (voir le numéro de mai). Ceci nous donne une demi-sphère dont la partie arrondie a conservé les caractéristiques de la sphère (les points sur les deux ailes) alors que sa section horizontale inférieure (qui servira de support aux pattes) a pris la texture du cube bleuté. Ceci illustre parfaitement le principe de la CSG: chaque objet, utilisé dans les opérations, laisse comme empreinte dans la forme finale la texture de ses contours.
On aplatit légèrement le résultat final pour éviter une déformation trop importante des points sur les ailes.

Pour se simplifier la vie, les détails physiques comme le nombre de points marqués sur le dos de la coccinelle, ainsi que l'expression de son visage seront réalisés à partir de deux mappings projetés sur les portions de sphères correspondantes (voir à se propos notre premier exemple de mapping avec les Fractales de Mandelbrot du numéro de mars.)

Dessinons...

Armés de DeluxePaint, il faudra dessiner tout d'abord les points, en tenant compte du fait que la projection utilisée est de type parallèle, mais sur une sphère, ce qui déforme l'image lorsque l'on se rapproche de ses extrémités. Sauvez l'image contenant le trait vertical séparant les deux ailes et leurs points (indiquant l'âge de la bestiole selon certains) sous le nom "CoxBack". Passons ensuite à son visage; notre animal se doit d'avoir une bonne bouille car c'est l'été et il y a des tas de pucerons à manger. L'image contenant les yeux et tous les autres détails que vous souhaitez ajouter se nommera "CoxHead". Il n'y a pas de résolution obligatoire pour ces deux fichiers, l'important est que les images soient centrées dans la page pour que les mappings "tombent juste" sur la forme du corps. Les deux mappings que j'ai utilisés pour l'exemple sont donnés sur cette page.

Calculons...

Vous pouvez éventuellement rajouter des antennes et autres accessoires à notre insecte mais cela risque d'alourdir les temps de calcul. Pour les premiers essais avec vos mappings, n'hésitez pas à mettre les pattes en commentaires dans le listing. Cela diminuera de manière considérable le temps passé en réglages. Je vous conseille aussi de rajouter des bounding_shapes pour accélérer le rendering de l'image. Nous verrons tous les avantages de cette fonction dans un prochain numéro.

POV News...

Comme j'en avais déjà parlé de manière évasive, il existe effectivement plusieurs modeleurs à interface graphique pour POV... mais sur PC. Durant les vacances, j'ai eu l'occasion de tester POV-cad sous Windows et PV3D qui dispose de sa propre interface customisée sous DOS, mais je dois bien avouer que je suis resté sur ma faim par rapport à ce que j'espérais trouver. L'ensemble des commandes disponibles est limité et assez lourd à gérer, en partie à cause du rafraichissement d'écran qui est affreusement lent, même avec un 486... Néanmoins, cela prouve que POV est bien un produit qui inspire de nombreux développeurs puisque des projets de portages sur notre machine se discutent depuis peu... espérons qu'ils seront à la hauteur. En dehors de cela, on trouve de plus en plus de programmes permettant de générer automatiquement des scripts de formes itératives pour POV et DKB comme les pseudo algues qui se trouvent derrière le poisson fétiche de cette page. Voilà de quoi faciliter notre travail pour nous concentrer sur l'essentiel... la créativité.

Régis Hervagault

N'hésitez pas à laisser un message en bal RH2 sur RTEL.

Cher AmigaNews



Quelle déception j'ai eu en consultant mon tant attendu Amiga News du mois de Septembre! LA rubrique a disparue! Ce n'est pas possible, me dis-je, j'ai dû choisir un exempaire incomplet... Vérification... Et non, plus de rubrique POV! J'exige un retour de cette rubrique ainsi qu'une compensation (comme par exemple une superbe scène bien fournie en explications détaillées). ***Dan***

Ed: *Vous voilà servi, Dan. J'espère que vous vous sentez mieux. Je profite de cette occasion pour proférer nos excuses à tous les lecteurs frustrés qui ne trouvent pas avec régularité la suite de leur série préférée. Les séries "Amiga et Handicap" et Assembleur par exemple, retrouvent leur place ce mois-ci après des absences inattendues.*

Ce n'est pas une torture que nous organisons sadiquement, mais plutôt un destin auquel nous essayons vainement d'échapper.

A propos de POV, nous annonçons avec regret la fin de cette série, et nous espérons que ceux qui ont découvert ce logiciel avec les articles de Régis Hervagault en ont déjà assez vu pour être encouragés à continuer.

A noter que nous démarrons dans ce numéro une mini-série décrivant les différents ordinateurs de la famille Amiga et leur utilisation (Bienvenue sur Amiga).

```
/* Coccinelle.POV par Régis Hervagault pour AmigaNews */
/* un plan vert bosselé pour imiter la surface d'une feuille */
object {
  plane { <0 1 0> -10 }
  texture {
    color red 0.2 green 0.6 blue 0.3
    ambient 0.4 diffuse 0.5
    bumps 0.666
    scale <10 1 10>
    }
  }
/* Une source de lumière */
object {
  light_source { <100 100 100> color red 1 green 1 blue 1 }
  }
/* Notre caméra fixe la coccinelle */
camera {
  location <10 30 65>
  look_at <0 5 15>
  }
/* Définition d'une patte de notre insecte que l'on pourra
ensuite recopier en 6 exemplaires. Elle est constituée de
plusieurs parties: (voir sur le schéma)
- l'articulation de la patte avec le corps (une sphère)
- la cuisse (un cylindre horizontal)
- l'articulation entre la cuisse et la jambe (une sphère)
- la jambe (un cylindre tourné à 40 degrés vers le bas)
- le pied (la partie supérieure d'une sphère applatie) */
#declare Patte = object {
  union {
    sphere { <0 0 0> 2 }              //Articulation1
    intersection {
      quadric { <0 1 1> <0 0 0> <0 0 0> -1 }
      box { <0 -1 -1> <10 1 1> }
        }                             //Cuisse
    sphere { <10 0 0> 1.333 }         //Articulation2
    intersection {
      quadric { <0 1 1> <0 0 0> <0 0 0> -1 }
      box { <0 -1 -1> <10 1 1> }
      rotate <0 0 -40> translate <10 0 0>
        }                             //Jambe
    intersection {
      quadric { <1 1 1> <0 0 0> <0 0 0> -1 }
      box { <-1 -0.75 -1> <1 1 1> }
      scale <3 1 2> translate <20 -7 0>
        }                             //Pied
    }
  texture {
  color red 0.111 green 0.111 blue 0.333
  ambient 0.333
  diffuse 0.666
  phong 1
  phong_size 25
  }     //texture bleu marine type plastique brillant
}
/* La coccinelle est un assemblage de plusieurs
sous-objets:
- les 6 pattes obtenues en effectuant des rotations et
translations depuis la déclaration apprise précédement.
- la tête et le corps sont deux sphères applaties sur
lesquelles on projette un mapping de visage et les
points sur le dos. */
composite {
  object { Patte   rotate <0 -20 0>
      translate <10 -1.5 10> }
  object { Patte   rotate <0 0 0>
      translate <13 -1.5 0> }
  object { Patte   rotate <0 20 0>
      translate <10 -1.5 -10> }
  object { Patte   rotate <0 160 0>
      translate <-10 -1.5 -10> }
  object { Patte   rotate <0 180 0>
      translate <-13 -1.5 0> }
  object { Patte   rotate <0 200 0>
      translate <-10 -1.5 10> }
//La tête avec son mapping vertical.
  object {
    quadric { <1 1 1> <0 0 0> <0 0 0> -1 }
    scale <7 6 7>
    texture {
      image_map { 0 <1 -1 0> iff "CoxHead" }
      translate <-0.5 -0.4 0>
      scale <14 14 14>
      ambient 0.333
      diffuse 0.666
      phong 1
      phong_size 25
      }
    translate <0 4 18>
    }
//Le dos avec son mapping horizontal,
// déformé sur le dos arrondi.
object {
  intersection {
    quadric { <1 1 1> <0 0 0> <0 0 0> -1
      scale <20 16 20>
      texture {
        image_map { 0 <1 0 -1> iff "Coxback" once }
        translate <-0.5 0 -0.5>
        scale <40 40 40>
        ambient 0.333
        diffuse 0.666
        phong 1
        phong_size 25
        }
      }
    box { <-25 0 -25> <25 20 25>
        texture {
        color red 0.111 green 0.111 blue 0.333
        ambient 0.333
        diffuse 0.666
        phong 1
        phong_size 25
        }
      }
    }
  }
}
```

VIDEO DIRECTOR

Système de Montage Vidéo Assisté par Ordinateur

Si votre famille et vos amis bâillent en visionnant vos vidéos de l'été, cet article vous concerne. Rien n'est plus pénible en effet que de regarder un film rempli de longueurs, d'incidents de tournage, ayant une bande son signée "le zappeur fou". La solution pour faire un film dynamique bien articulé c'est le montage, mais l'investissement en matériel vidéo adéquat décourage plus d'un vidéaste amateur. D'où l'intérêt du système VIDEO DIRECTOR de GOLD DISK qui nous propose, pour un rapport qualité/prix des plus intéressants, un système de montage vidéo assisté par ordinateur pour matériel grand public.

Rappel

Nous vous avions déjà parlé de ***VIDEO DIRECTOR*** mais c'est à l'occasion de la *sortie de la version francisée par CIS, la 1.06* que je vous reparle de ce programme indispensable à tout vidéaste amateur possédant un minimum de matériel vidéo *(voir schéma)*.

Pour les néophites je rappelle que l'opération de montage vidéo se fait par copie. Elle nécessite donc d'avoir au minimum deux appareils: un camescope (ou magnétoscope) en lecture qui lira la (les) bande(s) originale(s) et un magnétoscope (ou camescope) en enregistrement avec la cassette vierge destinée à recevoir le résultat final. Le montage consiste donc à choisir et à assembler vos séquences favorites pour obtenir un film sans image (ou son) indésirable ou mal placé. Si vous avez déjà fait du montage manuel vous connaissez les difficultés et le manque de précision que cela représente.

Le M.V.A.O.

Le M*ontage* V*idéo* A*ssisté* par O*rdinateur* offre aujourd'hui à l'amateur des possibilités jusqu'ici réservées aux professionnels. En effet VIDEO DIRECTOR va vous permettre, par l'intermédiaire d'un logiciel et d'un câble, de piloter précisement avec votre Amiga votre matériel vidéo. Dans sa nouvelle version VIDEO DIRECTOR est entièrement francisé (logiciel et documentation) et livré avec un seul câble. Le câble se branche sur le port série de l'Amiga et il est pourvu aux autres extrémités d'un connecteur LANC (parfois référencé Control-L / Remote / Mont...) pour votre lecteur vidéo et d'une interface infrarouge pour piloter votre enregistreur. Les "drivers" LANC et infrarouge couvrent 95% des besoins mais sachez que d'autres drivers sont disponibles (*fig.2 à voir le câblage lors de l'achat*), ainsi qu'une option manuelle dans le pire des cas.

Connection du matèriel

MONITEUR AMIGA

AMIGA

CONNECTEZ LE CABLE D'INTERFACE AU PORT SERIE

TELEVISEUR OU MONITEUR VIDEO

ENTREES

INTERFACE INFRAROUGE (DIRIGEE VERS LE MAGNETOSCOPE)

SORTIES

ENTREES

AUDIO/VIDEO

SORTIES AUDIO/VIDEO

CONNECTEZ LA PRISE JACK SUR LE CONNECTEUR REMOTE OU LANC

LECTEUR

ENREGISTREUR





Fig. 2



Fig. 3

Une fois les connections réalisées la première chose à faire est de configurer et personnaliser *(voir fig 2 et3) VIDEO DIRECTOR* en fonction de votre matériel vidéo. Cette opération doit être réalisée avec le plus grand soin car d'elle dépendra la précision du pilotage et par conséquent la qualité du montage final. Les utilitaires permettant cette opération sont très conviviaux et ne présentent aucune difficulté de mise en oeuvre. Les informations requises étant sauvegardées, vous n'aurez pas à refaire cette opération sauf si vous changez de matériel vidéo.

Nous pouvons maintenant lancer le programme de pilotage (*fig.4*) qui va nous permettre de déclencher par un simple clic de souris les commandes de lecture, avance/retour rapide, pause, stop, "shuttle" de notre lecteur pour choisir les meilleures séquences. Une fois le début et la fin de votre séquence déterminés vous les enregistrez, toujours d'un simple clic de souris, dans un script en même temps que le nom de la bande, le nom de la scène, le nom de la séquence ou tout commentaire à votre convenance. Des options couper, copier, coller vous permettront à tout moment de modifier votre script. Si vous disposez d'un genlock vous pourrez aussi insérer dans votre montage des images IFF (malheureusement pas des anims) avec effet de fondu si vous possédez le SuperGen 2000S.

Le fait de donner des noms à vos bandes, scènes et séquences peut paraître rébarbatif au début mais vous vous apercevrez rapidement que c'est très utile quand vous voudrez refaire ou modifier votre montage. D'autant qu'en plus d'être un système de montage, VIDEO DIRECTOR génère automatiquement une base de données de vos séquences vidéos favorites, ce qui vous permettra de retrouver à tout moment une séquence précise lors de vos montages ultérieurs: une option très intéressante pour les méthodiques et les fanas du classement qui peut être utilisée, en dehors de l'opération de montage, pour répertorier toutes vos cassettes et leur contenu.

Une fois votre script, contenant les différentes séquences, généré vous pouvez lancer l'assemblage final. A ce moment tout est automatique, VIDEO DIRECTOR lit votre script, positionne votre lecteur sur les séquences choisies et les copies sur votre enregistreur dans l'ordre que vous avez demandé. Vous n'aurez plus à intervenir sauf si vous utilisez différentes cassettes sources dont le programme vous demandera l'insertion au moment opportun. Dans le cas où votre enregistreur ne possède pas de commande infrarouge un mode manuel est disponible. VIDEO DIRECTOR positionne votre lecteur sur la séquence à copier puis il affiche un compte à rebours doublé par un message vocal pour vous indiquer à quel moment précis vous devez enlever la pause de votre enregistreur pour effectuer la copie.

Vous pouvez imprimer votre script de montage et le sauvegarder pour vous permettre de répéter ultèrieurement l'opération autant de fois que vous le voudrez.

Conclusion

Nous avons fait le test en HI8mm, le résultat est excellent. La qualité et la précision du résultat dépendra de votre matériel vidéo. Un magnetoscope Vhs standard sera évidemment moins précis qu'un HI8mm avec TimeCode (reconnu par VIDEO DIRECTOR). Mais vu la qualité croissante des magnétoscopes et camescopes du marché, VIDEO DIRECTOR permet de réaliser des productions de très bonne qualité avec la majorité du matériel actuel. Un achat indispensable pour tout passionné de vidéo qui améliorera considérablement la qualité de vos productions à la grande joie de votre entourage qui se pressera lors de vos soirées vidéos.

J'ai aimé:

* la facilité d'installation et d'utilisation du logiciel
* la documentation en français
* la qualité du montage

J'ai regretté:

* l'impossibilité d'insérer directement des animations IFF
* l'absence de raccourcis clavier
* l'absence d'Arexx

jluc Faubert

Importateur: CIS - Europarc 14 Avenue G.Hertz, 33600 Pessac - France

Prix: 1.590frs

Configuration: tout Amiga avec 512k, conseillé 1Mo, Wb1.3 ou supérieur.



Fig. 4

BIENVENUE sur Amiga

On a reproché à AmigaNews de n'être pas à la portée des vrais débutants, ceux qui viennent juste de rentrer dans la grande famille des amigaïstes. Il est temps de remédier à cela en proposant cette nouvelle rubrique.

Faisons les présentations

Vous venez d'acheter votre Amiga, tout beau, tout neuf. Je ne parlerai pas des A4000 ou même A3000 car à mon avis il y a bien peu de personnes qui débutent directement sur ces configurations (ou alors des gens très très chanceux!).

Bref, deux possibilités : vous venez d'acquérir un A600 ou un A1200. Ces deux machines ont d'emblée des vocations différentes de par leur puissance. En effet, il ne faut pas compter utiliser un 600 pour des applications de calculs poussés. L'image de synthèse ou la gestion d'une entreprise sont des gouffres à temps machine, et il serait impossible (car désespérément lent) d'utiliser le 600 dans le cadre d'une activité professionnelle.



De même pour une utilisation intensive du workbench, le 600 risque de vous paraître lent... Donc attention au choix entre ces deux machines! Le 1200 quant à lui est extrêmement souple en ce qui concerne le workbench, et dispose déjà d'extensions peu coûteuses qui permettent d'envisager sérieusement de faire de l'image de synthèse. (Je reviendrai plus tard sur les extensions).

Le 600 peut néanmoins être utilisé sans problème pour du traitement de texte, du publipostage, du dessin (en 32 couleurs), de la musique (il existe des tas de très bons logiciels de musique - j'y reviendrai), et ne l'oublions pas; du jeu. Il serait bon de rappeler que l'Amiga est une machine extraordinaire pour jouer, et j'aimerais bien qu'un possesseur d'Amiga ose me dire qu'il n'a jamais joué sur son Amiga. C'est vrai que nous, les amigaïstes, avons tendance à "étouffer" le côté ludique de l'Amiga, car bien des gens ne voient que ça dans cette machine, et ne croient pas qu'il soit possible de l'utiliser pour travailler. Ce qui est faux. Sur quoi croyez-vous que j'édite cet article ?

Donc attention lors de l'achat de votre Amiga : le choix de départ est déterminant pour les activités que vous aurez sur votre ordinateur par la suite. Ditesvous que pour 1400 Frs de plus vous aurez une machine qui vous permettra de goûter à l'image de synthèse et d'autres applications lourdes. Même si, au départ, vos besoins ne sont pas très importants, vous verrez que l'on a vite envie de tout faire avec son Amiga !

	A600	A1200
Prix:	1500 Frs	2900 Frs
Processeur:	MC68000	MC68020
Cadence:	7MHz	14 Mhz
Mémoire:	1Mo Chip	2 Mo Chip

Visite guidée

Maintenant que vous avez choisi votre Amiga, vous pouvez courir l'acheter. Mais lors de cet achat le vendeur risque, si vous n'y connaissez rien, de vous embrouiller dans des détails techniques qui peuvent vous paraître compliqués. Je vais donc vous faire un (léger) exposé qui vous permettra, je l'espère, de saisir la nature interne de l'Amiga.

L'Amiga 600

Cet ordinateur possède un microprocesseur Motorola 68000 qui est un des plus puissants de sa catégorie. Sa vitesse d'exécution peut en gros se comparer à celle d'un AT 286, bien que les comparaisons avec le monde des PC soient difficiles à faire. En effet, le 68000 n'est pas tout seul. Il est assisté de plusieurs co-processeurs, qui sont là pour lui facilliter le travail. Notamment le copper et le blitter, qui sont à l'origine de la puissance graphique de l'Amiga. Je vous expliquerai bientôt leur rôle. Il y a aussi des processeurs qui gèrent les sons, les accès aux disquettes, bref le 68000 n'a pas grand chose à faire ! (enfin, pas à ce point...).

Tous ces processeurs communiquent avec la mémoire au travers du Bus DMA, ce qui signifie : "Direct Memory Acces", c'est à dire Bus d'Accès Direct à la mémoire. Sur Amiga, il y a deux types de mémoire : la Chip-Memory, ou mémoire vidéo, et la Fast-Memory (mémoire rapide). Ces deux types de mémoire sont nettement distincts. En effet, la mémoire Chip est utilisable par tout le monde: les co-processeurs (blitter, copper...) et le MC68000. Les accès à la mémoire sont règlementés par un gestionnaire de DMA, qui évite que deux processeurs accèdent au même moment à la mémoire Chip. De l'autre côté il y a la mémoire Fast. Elle est réservée au MC68000, et si un programme est placé dans la Fast-Memory il ira plus vite qu'en mémoire Chip, car il n'y a que le processeur central qui accède à la Fast. Il y des histoires de cycles de bus DMA, mais je préfère en rester là pour ne pas vous embrouiller.

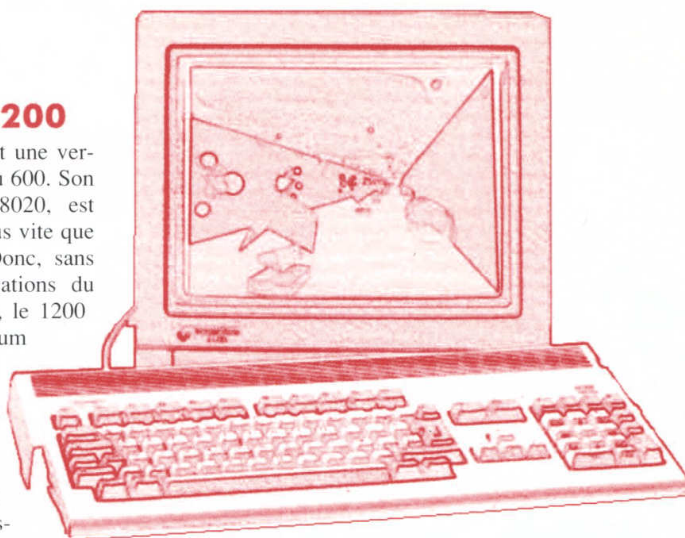
J'ai abordé tout à l'heure le Blitter et le Copper. Leur rôle est de faciliter les effets graphiques au MC68000. Le Copper, qui désigne le Coprocesseur vidéo, permet de modifier très rapidement les couleurs, par exemple. C'est ainsi que

vous pouvez admirer de superbes dégradés dans certains jeux au fond de l'écran, sans que le jeu soit ralenti. En effet, le Copper a son propre programme en mémoire Chip, et une fois lancé il n'a plus besoin d'être contrôlé. Il se débrouille tout seul. Le Blitter permet essentiellement de déplacer des morceaux d'images (une voiture, un personnage) et ce pendant que le 68000 fait autre chose. Il peut aussi effectuer des remplissages (comme la fonction de ce nom sous Deluxe Paint © mais un brin plus rapidement...).

L'Amiga a été généreusement doté pour le son : 4 voies (deux sur chaque canal) avec des possibilités d'effets stéréo. Si vous n'avez jamais entendu de musique sur Amiga, vous risquez d'être surpris. Le son est de très bonne qualité, car l'Amiga sait utiliser des Samples ("Echantillons" en Français) qui sont en fait des sons digitalisés de la même façon que sur un Compact Disc (mais avec moins de qualité) et que l'Amiga manipule "les doigts dans le nez".

Je pense que vous avez compris que la puissance de l'Amiga réside dans la façon dont il est construit, et non dans la surpuissance de son processeur comme sur les PC. L'Amiga est simplement... efficace.

L'Amiga 1200



L'Amiga 1200 est une version plus puissante du 600. Son processeur, le MC68020, est cadencé deux fois plus vite que le 68000 du 600. Donc, sans compter les modifications du processeur lui même, le 1200 va déjà au minimum deux fois plus vite que l'Amiga 600. De plus, le 68020 est un 68000 qui a beaucoup évolué, et sans rentrer dans les détails, il est plus puissant (à la même vitesse) que le 68000. Le 1200 traite donc les données plus vite, fait plus de calculs en un temps donné que le 600, et sera donc plus puissant et plus agréable que celui-ci.

Mais l'évolution ne concerne pas que le processeur central. Les processeurs vidéo ont aussi évolué pour permettre notamment l'affichage de plus de couleurs avec une résolution plus grande (il y a plus de points sur l'image : les traits sont plus fins, plus précis). Tandis que le 600 affiche 4096 couleurs au maximum, le 1200 arrive à 262144 couleurs en même temps. Autant dire que pour un artiste ou un dessinateur, le 1200 est largement préférable au 600 !

Conclusion

Il faut bien réfléchir au choix que vous allez faire; la différence de puissance entre les deux "entrées de gamme" de la famille Amiga est grande, et l'investissement dans le 1200, si on veut vraiment travailler, est quasiment nécessaire.

Laurent Camarassa



Faut-il chasser Irving Gould ?

Un programmeur professionnel, Christopher Potter, nous propose ses traductions de deux messages concernant les difficultés actuelles de Commodore, ainsi que ses propres commentaires.

Dans un premier texte diffusé sur Internet et daté du 19 juin 1993, le mouvement des actionnaires Commodore demande l'aide de tous les utilisateurs d'Amiga.

D'après le texte, les actions de Commodore sont à un niveau catastrophiquement bas largement dû à un manque de leadership et à une direction désastreuse. En réponse, une association, le **Commodore Shareholders Movement**, a été fondée pour remplacer le Conseil d'Administration. Voici la suite *(non-intégrale)*:

"En 1985, Commodore avait le potentiel...de devenir une société très importante. A la place, la direction est restée dormante avec seulement quelques actions pour générer des ventes. Maintenant Commodore est en ruine et les actionnaires, le monde des affaires, et les consommateurs ont un rôle à jouer dans la survie de Commodore. Irving Gould, le Président Directeur Général et Président du Conseil d'Administration de Commodore International représente le plus grand obstacle à la survie de Commodore. Gould a perdu la confiance de l'unique source fiable de revenus (le consommateur de base), entraînant Commodore dans les dettes et à la limite du dépôt de bilan (révélé dans le dernier bilan tri-annuel)...

"Pendant ce temps, Gould s'est octroyé un salaire annuel de 1.7 million de dollars (9 millions de francs), plus les stocks options et les bonus. Les actionnaires qui avaient déjà perdu beaucoup d'argent sont sur le point de tout perdre. Commodore est aussi le seul producteur d'Amiga dans lequel beaucoup de consommateurs ont investi. Ces clients seront abandonnés et probablement amenés à acheter un produit convenant moins à leurs besoins.

Une équipe d'ingénieurs de plus haut niveau sera dissoute, de nombreuses petites sociétés perdront leur marché, et des produits à fort potentiel de réussite ne seront jamais développés.

"Le changement de Direction au plus haut niveau semble être la seule chance de survie de Commodore. Ceci peut être possible grâce à l'élection d'une nouvelle Direction. La prochaine Assemblée Générale des actionnaires représente une chance de contre-carrer la main-mise de Gould sur la société et de le remplacer par un président dynamique. Un mouvement pour nominer et élire une nouvelle direction est en train de s'organiser. Tous les actionnaires devraient voter pour le nouveau candidat qui sera connu dans les prochains mois. Des pour-parlers avec d'excellents candidats sont en cours. Une fois Gould parti, Commodore pourra entreprendre son redressement, soutenu par une direction compétente. Sans Gould, les directeurs restant seront sous contrôle.

"...L'achat d'actions vous permettra de voter par correspondance lors de la prochaine élection ou d'assister à la prochaine Assemblée Générale (à vos frais). Pour acheter des actions, contactez votre banque. Il y aura une commission de transaction de moins de 50 dollars (300 francs). Pour accélérer le processus de vote, demandez que le certificat d'achat d'actions vous soit envoyé. Parlez-en à vos amis. Faites vous en offrir pour votre anniversaire. Le procédé est facile et quelque soit le montant de votre investissement, cela aidera. Rappelez vous que le risque est lié à la réussite du projet. Vous aurez au moins participé! Etudiez les candidatures et votez !

"...Si vous achetez des actions Commodore, envoyez-nous votre adresse soit par courrier soit par E-Mail (MarCR@c-up.portal.com). Informez toutes les personnes interessées dans les associations, écrivez des articles pour les éditoriaux. Parlez-en sur les réseaux et les radios.

"...L'association actuelle a démarré à partir d'un groupe d'utilisateurs de Philadelphie et comprend maintenant des actionnaires de Commodore, des développeurs, des revendeurs et des utilisateurs de tout le pays. La seule chose à faire est d'acheter des actions et de nous écrire à l'adresse suivante:

Commodore Shareholders Movement P.O. Box 8296 Philadelphia, PA 19101 ETATS-UNIS

ASSOCIATION DES ACTIONNAIRES DE COMMODORE - texte du 02/07/93

Des questions, des conseils et de l'aide ont afflué du monde entier. En réponse cet article décrit notre passé, nos activités et nos plans pour le futur.

"...Des tentatives similaires pour modifier la direction de CBM ont échoués dans le passé. Mais maintenant, les nouvelles lois de la Commission des Opérations en Bourse a donné au actionnaires de nouveaux pouvoirs... Il est aussi possible d'acheter la liste des actionnaires.

Il y a 3700 actionnaires. Le dernier rapport de la Bourse de New-York montre que Irvin Gould détient 19% des actions Commodore. Soixante-dix investisseurs institutionnels possèdent 20.6% selon le rapport Nelson de Investment Research. Avec ces nouvelles lois, les institutionnels pourront voter. Ensuite, 60.4% des actionnaires de CBM peuvent être contactés par une campagne officielle par correspondance. En conclusion, 81% des voix peuvent élire une direction indépendante. Le mandat de 3 ans d'Irving Gould et d'Alexander Haig est à renouveler cette année.

"...Nous sommes en pourparlers avec des candidats comme nouveaux directeurs.... Notre stratégie immédiate est de mettre à profit les nouvelles lois de la Commision des Opérations en Bourse et de faire connaître notre association le plus possible... Dans le but d'élire une nouvelle direction, nous devrons solliciter les votes par correspondance et participer à l'Assemblée Générale. Celle-ci aura lieu en novembre et les bulletins de vote seront envoyés en septembre....

Internet address: MarcR@cup.portal.com

Electronic Bulletin Board: (215) 551-6113, 1485, 1120, 1121 BBS Usernames: Mike Levin and Marc Rifkin

Commodore Shareholder Movement P.O. Box 8296 Philadelphia, PA 19101

ANALYSE ET COMMENTAIRES

En premier lieu je tiens à préciser que je n'ai aucun lien avec l'association Commodore Shareholder Movement ni avec Commodore International Limited.

La seule raison de mes propos ici est liée à mon immense implication dans les machines Commodore depuis 1981 (avec le célèbre Commodore PET 2001 déjà révolutionaire et les CBM série 8000). Les deux messages ci-dessus m'ont interrogé sur la façon dont Commodore avait pu en arriver là.

Retour en 1981, où Commodore commence bien dans la micro-informatique face à ses premiers rivaux, TANDY TRS-80, APPLE II, IBM.

Viennent ensuite le CBM Vic-20, premier ordinateur vraiment destiné au grand public et qui était bien supérieur à son principal concurrent le ZX- 81. Là commencent les erreurs (en tous cas pour la France) car le distributeur de Commodore en France (PROCEP, société complètement indépendante de CBM International) se révèle très mauvais et ne parvient pas à résister à l'ascension d'Apple. Heureusement en 1983, l'équipe déjà très forte d'ingénieurs de CBM INTL sort une machine qui par son prix et ses capacités va être un succès foudroyant tout autour de la planète: le CBM-64. Mais la distribution reste toujours en retrait d'Apple du moins en France et COMMODORE INTL décide de retirer la distribution de ses produits à PROCEP et de créer sa propre filiale en France: Commodore France.

1985, le plus grand tournant dans l'histoire Commodore avec le rachat d'Amiga, petite société pleine de génie et ayant développé un ordinateur de nouveau révolutionnaire: l'Amiga 1000. En 1985, on pouvait comparer au salon de l'informatique Sicob, l'Amiga 1000 et le tout nouveau Macintosh d'Apple (noir & blanc, non multitache, ...). Force est de constater qu'il n'y avait pas de comparaison, l'Amiga était sans rival!

Mais voilà, Commodore International a commis deux fautes qui permettront à Apple de prendre en 1993 la place qui devrait revenir à Commodore.

* La première et la plus grave a été de négliger les développeurs qui ont préféré se tourner vers le Mac. Des budgets énormes auraient du être débloqués à cette époque pour encourager le développement des programmes de base tel que le traitement de textes, la base de données, et le tableur. Rien de tout cela n'a été fait, laissant la machine avec uniquement des programmes de musiques, de dessin et des jeux. Ces programmes étaient d'une bonne qualité, il faut le reconnaître mais ils ciblaient un marché trop petit, ce qu'on appelle couramment une niche. L'Amiga commenca alors à prendre une voie marginale, uniquement portée par des clients fanatiques et des capacités technologiques inégalables.

Dans les années 85-90, la micro-informatique explose littéralement tant à la maison que dans l'entreprise. L'entreprise qui, intéressée principalement par la partie bureautique d'un ordinateur, se tournera vers les PC et le Mac qui ont su capter les développeurs. A la maison, les ordinateurs sont plus tournés vers le divertissement et la créativité que vers la bureautique. Ceci permettra à l'Amiga d'entrer dans un certain nombre de foyers bien que beaucoup désirant aussi utiliser l'ordinateur familial de façon sérieuse, se tourneront vers le Macintosh. Commence alors l'ère de l'Amiga console de jeu, le micro-ordinateur à la pointe de l'informatique se retrouvant en guise de meilleur accessoire, le joystick.

* La deuxième erreur a été de ne pas avoir (ou presque) de marketing. Chacun sait, qu'avec un bon marketing, on peut vendre n'importe quoi ou presque. Dans le cas de Commodore, cela était encore plus facile car il avait un excellent produit. Mais rien n'a été fait ni en termes de marketing, ni en termes de sponsoring (sauf ces dernières années en Europe, par exemple le football, la voile et l'équitation)*(Ed: surtout au nom de Commodore, et non pas du produit Amiga)*. Pire, la plus importante cible, les écoles et universités ont été complètement négligées malgré l'Amiga 3000 UNIX tout particulièrement adapté et une très bonne critique dans le magazine informatique de référence BYTE. Pendant ce temps, Apple, IBM et Compaq affichaient des campagnes publicitaires mémorables.

Là aussi, Commodore sera sorti de ce mauvais pas par deux nouveaux ordinateurs à succès: l'Amiga 500 (moins cher que le 1000) et l'Amiga 2000 (plus ouvert). Succès, rappelons le encore une fois, dû uniquement au rapport qualité-prix incroyable de ces machines et au bouche à oreille. Mais l'Amiga 500, permettant au plus grand public d'accéder à la micro-informatique renforca l'image ludique de l'ordinateur sans être contre-balancé par un soutien du secteur professionnel et bureautique. Les PC et les Macs continueront à prendre des parts de marché en bureautique, l'Atari en musique.

Ensuite, vinrent deux échecs cuisant le 3000 et le CDTV, dûs pour le premier au manque de notoriété dans le domaine professionnel et pour le second à la répétition des deux erreurs de 1985. Pour le CDTV, Commodore avait un an d'avance sur son concurrent le Philips CD-I et n'entreprit aucune campagne publicitaire (incroyable pour un produit très grand public!) ni d'encouragement au développement localisé (c'est à dire traduit en langue nationale). De plus, à cette époque, la convivialité arriva enfin chez les PC avec Windows ainsi qu'une amélioration notable des capacités graphiques (VGA et SVAG) et sonores. L'Amiga perdit son trône d'ordinateur graphique par excellence. Ce fut le début des années noires même si le système d'exploitation MS-DOS est d'une médiocrité sans égale et que IBM accumule, lui aussi erreur sur erreur (flop de l'OS/2, chute des ventes mainframes,...). Apple sort quant à lui un système enfin multitache, le système 7.

Arrive 1992, où Commodre lance ses deux derniers jokers: l'Amiga 4000 et l'Amiga 1200. Les deux machines sont techniquement bonnes (voire très bonnes) malgré quelques mauvais choix:

4000-40: Prix trop élevé (devrait être à 12000 FF TTC), interface IDE.

4000-30: Pas de MMU (très important pour les développeurs ainsi que pour les émulateurs type Emplant), pas de coprocesseur arithmétique.

1200: Pas d'horloge interne!

Pour tous, des modes graphiques encore entrelacés en 800x600 et surtout un très mauvais choix des fréquences de balayage horizontal rendant le nombre de moniteurs multisynchrones compatibles très réduit. Pourquoi ne pas avoir choisi presque tous les modes graphiques supérieurs à 31kHz, et juste garder 2 modes à 15kHz (PAL et NTSC) pour la compatibilité video? Mystère.

Maintenant, le futur. Commodore a encore (et pour très peu de temps) toutes ses chances pour redresser la barre. Le passage au Chapitre 11 a été évité au mois de Juillet par le rééchelonnement d'un prêt de 200 MF en décembre. Voyons les directions qui me paraissent importantes.

+ Evincer Irvin Gould de la Présidence de Commodore International, trop de temps lui ayant été laissé avec si peu de résultats.

+ Corriger les petites erreurs technologiques en sortant un Flicker- Fixer, un contrôleur SCSI-2 de série pour le 4000-40 et éventuellement un DSP. Développer le plus rapidement possible ReTargable Graphics (RTG) pour aider les développeurs ainsi qu'une carte MPEG. Quant à moi, mon voeu le plus cher, serait d'avoir X-Windows émulé sous Intuition. Cela me permettrait de développer pour les deux plateformes d'un coup.

+ Pousser au maximum l'Amiga dans la vidéo et le multimédia ainsi que reconquérir le terrain laissé par le quasi-défunt Atari. La vidéo familiale va continuer à exploser, il est temps d'en profiter avant que Mac et PC se mettent dans cette niche.

+ Supporter tous les produits phares comme le VideoToaster, REAL3D PRO, Art Department Pro... et faire porter Word et Excel.

+ Réattaquer les marchés de l'éducation avec des configurations comprenant MAPLE V (excellent logiciel scientifique), Dyna-CADD, AmigaTEX et si possible l'UNIX et X-Windows/Motif.

+ Rétablir la confiance des actionnaires en versant un dividende ce qui n'a jamais été fait de son histoire!

Enfin, préparer la nouvelle famille d'Amiga à processeur RISC, la technologie CISC semblant ne plus pouvoir beaucoup évoluer sauf par le parallélisme. De ces choix dépendront la survie de Commodore à long terme, Le plus sage étant de se ranger du côté du consortium IBM/Apple/Motorola avec le processeur PowerPC (car le DEC Alpha et le Pentium semblent décevants). Du côté OS, garder et améliorer AmigaDOS, suivre l'impact de WindowsNT et développer à toute vitesse un 4000-40 sous UNIX-Motif, seul gage de professionnalisme. Quant à la nouvelle console CD32, il me semble impératif de ne pas lui associer le nom d'Amiga car cela mettrait définitivement toute la gamme au rang de console de jeu.

Notons, en dernier lieu que tous les constructeurs informatiques vont mal. IBM est au bord de l'implosion, n'ayant pas prévu la fin des mainframes, ratant la commercialisation de l'OS/2, lançant trop tard la station de travail RISC6000 et n'arrivant pas à gagner la guerre des prix face à la concurrence Taïwanaise. De plus, IBM est maintenant pied et poing liés à Microsoft pour le MS-DOS et Windows. Quant à la société Apple, elle enregistre les premières pertes de son histoire, malgré une croissance des ventes de 20%. Mais pour la plupart (sauf IBM), ces problèmes sont conjoncturaux alors que pour Commodore ils sont structuraux. Travaillant du supercalculateur à la station de travail, je demeure persuadé que l'Amiga est un ordinateur technologiquement excellent et ayant de l'avenir...

Christopher P. Potter

Parallel System Engineer

E-Mail: cpotter@vmprofs.estec.esa.nl

NB: Les propos tenus me sont personnels et ne reflètent en rien ceux de mon employeur.

HANDIKEY

Une alternative au clavier pour écrire ou diriger le pointeur de la souris avec un unique contacteur.

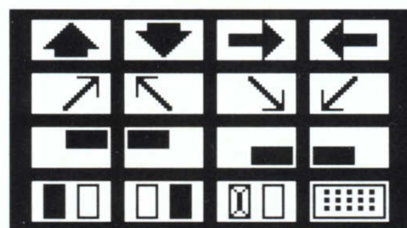
Nous avons déja vu dans les précédents numéros qu'il était possible de se passer du clavier pour écrire en n'utilisant que la souris grâce à des utilitaires du domaine public tel: ***l'Ecrivoir*** ou ***ClicEd***. Handikey propose cette même activité d'écriture, mais aussi de déplacement de la souris avec comme seul moyen d'accès un unique contacteur. *(Nous avions étudié dans le numéro de Juillet-Août les possibilités logiques, mais aussi les limites offertes par une telle interface)*

Présentation

Le logiciel, à la manière d'Ecrivoir dont il s'inspire, ouvre son propre écran en basse résolution et 8 couleurs dans le tiers inférieur de l'écran.

Il se présente sous la forme d'un tableau de 4 lignes de 19 cases chacune. Comme nous l'avons dit, le mode de validation est un simple contacteur type bouton poussoir qui doit être connecté à un boîtier spécialisé, ou directement relié à la masse *(broche 8)* et à la borne de tir *(broche 6)* du joystick. Réaliser un tel contacteur est fort simple il suffit d'une DB9 femelle d'un mètre, d'une paire de fils électriques et d'un fer à souder, puis de relier le tout au contacteur de votre choix.

Le mode de désignation est unique, ce qui est l'une des limites du logiciel, il s'agit d'un défilement en ligne.



Au démarrage le logiciel désigne la première ligne puis tour à tour les suivantes dans l'attente d'un appui sur le contacteur. Dès l'appui, le logiciel désigne tour à tour chacune des 19 cases de la ligne sélectionnée dans l'attente du choix de l'utilisateur.

Le clavier est entièrement configurable à l'aide d'un script qui portera le suffixe .Tas1. Le script est une suite de structure du type:

Numéro de la case [0,75]
Texte mode normal
Texte mode Shift
Texte mode Alt
Texte mode Controle
Texte mode Alt-Shift
Macro (mot, phrases)
$END et ainsi de suite............

Chaque case peut donc contenir 6 caractères ou chaînes (mode macro) alphanumériques distincts. Les cases peuvent également contenir suivant les besoins les commandes suivantes:

Touches spéciales: SHIFT, CONTROL, ALT, CAPS, AMIGAL, AMIGAR, RETURN, ENTER, TAB, DEL, BSPACE, SPACE, ESC, HELP.

Touches de fonctions en mode normal ou shifté: F1....F10, SHF1.....SHF10.

Touches curseurs: $UP, $DOWN, $RIGHT, $LEFT.

Commandes propres au logiciel:

MENU: accès au fichier de configuration depuis Handikey (cf. écran1)

Ce mode donne accès au réglage suivant contenu dans un fichier .TAS2:

1 - Choix d'une nouvelle matrice de clavier [fichiers .TAS1]
2 - Changement le la langue utilisée dans les fenêtres de dialogue [.TAS3]
3 - Vitesse du défilement [0,4]
4 - Vitesse de déplacement du curseur souris [0,4]
5 - Réglage du temps d'appui sur le contacteur [0,4]
6 - Beep de feedback [0,1]
7 - Usage de la synthèse vocale [0,1]
8 - Choix des couleurs de l'écran [0,8]
9 - Chargement d'une configuration
10 - Sauvegarde

MOUSE: accès au menu de déplacement du curseur (cf. écran2) qui permet le déplacement dans 8 directions et l'appui/relachement sur les 2 boutons de la souris.

MACRO; accès au contenu de la macro

QUIT: devinez!...

Lancement

Le logiciel peut être lancé depuis la startup-séquence ou l'Atelier par l'intermédiaire d'IconX.

Les fichiers .TAS et TAS.INI se trouvent dans le tiroir CFG et Handikey dans le tiroir EXE, ces 2 tiroirs étant eux-mêmes contenu dans le tiroir Handikey.

Il est nécessaire de passer les commandes suivantes:

SYS:System/setmap CH1 ;

; ou si vous êtes en système 2.1 ou sup.:

Setkeyboard CH1

(En effet le logiciel est d'origine Suisse) puis:

Assign CFG: xxx:Handikey/CFG

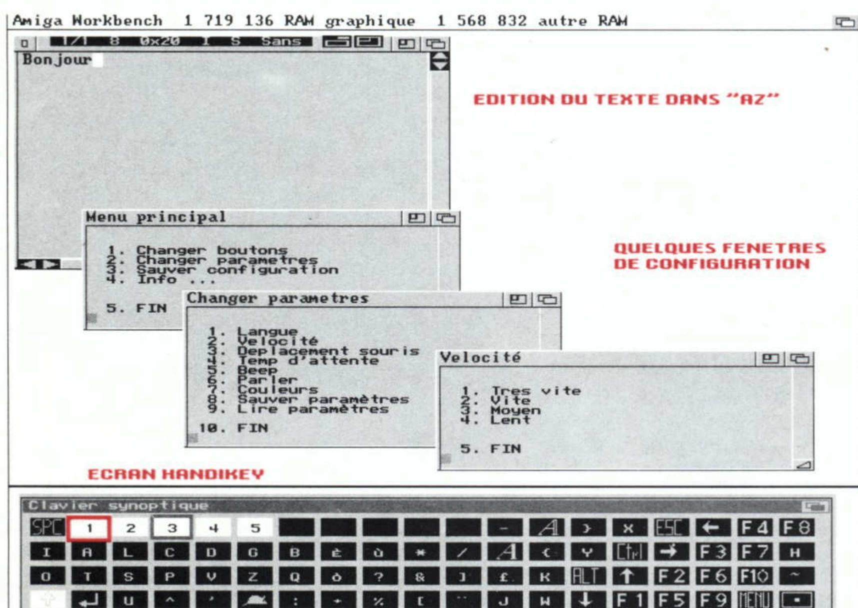
Assign EXE: xxx:Handikey/EXE

; ou XXX représente votre chemin d'accès, puis

EXE:Handikey

D'origine Suisse le logiciel a été developpé par deux étudiants de *"La scuola d'ingegneria del Cantone Ticino"*: *Patrick Barlocchi* et *Alberto Falconi* sur un cahier des charges *d'André Baechler* et avec la collaboration *d'Alex Livshits*. Il sera disponible prochainement en domaine public DPAT.

Philippe Ducalet



Ecran 1

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo,80Mo, 1Mo	4690 F
A 530 turbo,120Mo, 1Mo	5190 F
PROMO: équipée 4Mo	+ 2000 F

PROMO ATA 2

BLIZZARD A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 322 (MMU), 1Mo	3990 F
COMBO 325, 1MO	3990 F
COMBO 333 (MMU), 4Mo	6490 F
COMBO 340, 4Mo	6490 F
COMBO 350, 4Mo	8190 F
G-FORCE :68040 33Mhz +4Mo ext. 64Mo+SCSI+port//et=	9900 F
PROMO: + kit 4Mo	+ 2000 F

autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A1230 turbo,68030/40Mhz,0Mo	3190 F
A1230 turbo,68030/40Mhz,1Mo	4290 F
A1230 turbo,4Mo,copro 68882	5590 F
MBX 1230XA,68030/50Mhz,4Mo	5600 F
MBX 1230XA,68030/50Mhz,8Mo	7000 F
MBX 1230XA,68030/50Mhz,4Mo +68882 à 50Mhz	7200 F

DISQUES A 500

GVP 40Mo	2390 F
GVP 80Mo	2790 F
GVP 120Mo	3290 F
PROMO: + kit 2Mo	**+ NC**

DISQUES A 2000

GVP 80Mo	2990 F
GVP 120 Mo	3490 F
GVP 170 Mo	3990 F
PROMO: + kit 2Mo	**+ NC**

DISQUES 600/1200

40Mo (2"1/2)	1300 F
80Mo	2000 F
120Mo	2500 F
200Mo	3500 F

Livrés avec nappe et disquette.

AMIQUEST

40Mo	1790 F
60Mo	2190 F
80Mo	2590 F
120Mo	2990 F

DISQUES SCSI SEULS

120Mo	1990 F
170Mo	2490 F
210 Mo	2990 F
340 Mo	3990 F
540 Mo SCSI2	6690 F
1Go SCSI 2	8490 F

DISQUES IDE SEULS

120Mo (3"1/2)	1690 F
210 Mo	1990 F
340 Mo	2990 F
420 Mo	3990 F

AMIGA 600/1200

A 600	1500 F
A 600/80 Mo	3500 F
A 1200/40 Mo	3800 F
A 1200/80 Mo	4500 F
A 1200/120 Mo	5000 F
A 1200/200 Mo	6400 F
PROMO: + kit 2Mo	+900 F

LES MEMOIRES

A500

512 K avec horloge	290 F
1.5 Mo avec horloge	790 F

A2000

carte ram 0 K	600 F
carte ram 2 Mo	1400 F
carte ctrl GVP + 2 Mo	2000 F

A1200

PCMCIA 2Mo	1000 F
PCMCIA 4Mo	1500 F
A 1208 extension 32bits avec ctrl SCSI	1690 F
A 1208/1Mo	2190 F
A 1208/4Mo	3390 F
BLIZZARD ext. 32 bits avec 4Mo	**2300 F**
68882 à 33Mhz	990 F
68882 à 50Mhz	1490 F

A3000

4 Mo Static Column	1900 F

A4000

4Mo 32 bits	1500 F

TRACKBALL
390 F

PROMO ATA 1

AMIGA 1200
disque 80 Mo
extension 4Mo 32 bits
horloge
6600 F

CARTES GRAPHIQUES

DCTV sauf A4000	2590 F
DCTV tout Amiga	2890 F
RETINA 24 BITS 2Mo	3990 F
RETINA 24 BITS 4Mo	4790 F
OPALVISION 24 BITS livrée avec IMAGINE 2.0	**6400 F**
GVP VISION 24	12900 F

ECRANS

1084 S	1450 F
Commodore1942	**3400 F**
NEC 3FG	4900 F

CARTES CONTROLEURS

HCD série 2 GVP	1290 F
Oktagon + Gigamem	1290 F
Commodore A4091	2390 F
Z3 Fastlane jusqu'à 10Mo/s	3990 F

P.A.O

PAGESETTER 3	**690 F**
PRO. PAGE 3.1 VF	890 F
PRO. DRAW 3.0	1490 F
PRO. PAGE 4.0	1490 F

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr)	**1290 F**
VIDI - 24 temps réel	NC
DCTV sauf A4000	2590 F
DCTV tout Amiga	2890 F
VLab (temps réel) port //	3490 F
VLab (temps réel,YC) int.	3990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40a	2300 F
GST 40 a Y/C	2500 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6800 F
MSP 800 (avec TBC)	15000 F
G-LOCK de GVP	3900 F
VideoMaster (pal/YC pro)	**7900 F**
CP 10 (codeur)	1600 F
MT PRO+ (multitransc.)	4500 F

TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER	590 F
PROMO:SCALA MULTIMEDIA	**3250 F**
BROADCAST TITLER SHR	1490 F
BT II Fontpack 1+2+Enhancer	1150 F
MONTAGE 24 : (16 millions)	NC

ONDULEURS

400 VA (idéal pour une configuation)	2000 F
600 VA	2900 F
1200 VA	3900 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 10EX	1800 F
HP DESKJET 510	**2500 F**
HP DESKJET 500 C	3000 F
HP LASERJET 4L	5000 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4	690 F
PRO CONTROL	590 F
CAN DO (Fr)	**950 F**
SAS/LATTICE C ++	2790 F
HyperCache	**340 F**
MAC 2 DOS	690 F
AMOS (Fr)	460 F
AMOS Pro	800 F
PRAXITEL (MINITEL)	**390 F**
Praxitel + cable	**490 F**
ON THE BALL	340 F
SCENARY ANIMATOR	1100 F
SCAPE MAKER	490 F
ART DEP. PRO 2.3	1690 F
DEVPAC	800 F
VISTA PRO 3 (US)	**790 F**
Makepath ou Terraform	390 F
QUATERBACK 5.0	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F
Kit Commodore dév. 3.0	**150 F**

PROMO ATA 3

AMIGA 4000
68040 à 25 Mhz
équipé 10Mo en Ram
120 Mo de disque dur
15500 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3	590 F
EXCELLENCE 3.0	590 F
FINAL COPY II (Fr)	**990 F**
SoftFaces 1/2/3/4	490 F
SoftClips 1/2/3/4	490 F
PRO- CALC (tableur)	1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 0K	**1390 F**
OKTAGON + Gigamem	**1290 F**
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2+ ROM	600 F
lecteur interne A2000/4000	800 F
transfo. A500/600/1200	450 F
ROM 2 ou 1.3	200 F
ext.512K+horloge A500	290 F
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	**290 F**

DCTV, VISION 24, VIDI-12
VLAB, RETINA, MIGRAPH
en démonstration
sur rendez-vous

MODEM / FAX / MINITEL

externe 9600 bds + V23
logiciel minitel français
1990 F

COMPATIBILITE PC

AT ONCE Plus 286/16	1700 F
CARTE 286 GVP	**690 F**

MORPHING

CINEMORPH	590 F
IMAGE F/X	1990 F
MORPH Plus	1550 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS.

VIDI-12

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en moins d'une seconde. Des séquences entières noir et blanc saisies en temps réel.
Compatible AGA.
1290 F

MUSIQUE

BARS & PIPES	990 F
BARS & PIPES 1.0e (fr)	2400 F
BARS & PIPES PRO 2.0	3000 F
carte SUNRIZE AD 1012	4600 F
DSS	**590 F**
DSS +	**990 F**

COMMUNICATION

FAX/MODEM 9600*	1600 F
FAX/MODEM 14400*	**2600 F**
logiciel MINITEL	390 F

* compatible minitel V23

DESKJET 500 C
avec driver
3000 F

Polices vectorielles et Bitmaps

Outline Fonts:35 fontes Compugraphics pour tous les softs	1150 F
GDT Decorative: 3 fontes	390 F
GDT Designer	390 F
GDT Publisher	390 F
GDT Video	450 F
VideoFonts1 (Serif 1)	690 F
VideoFonts2 (Sans Serif 1)	690 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH

262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

REPRISE
de votre scanner noir & blanc
pour l'achat d'un MIGRAPH
600 F

LES TABLETTES GRAPHIQUES

GENIUS GT 906 en 22x15 avec stylet	2900 F
GENIUS GT 1812 en 45x30 (stylet + souris)	5900 F
KURTA 30x30	4990 F
KURTA 30x43	7790 F
KURTA XGT 30x30 à pression variable	8990 F

NOM/PRENOM...

ADRESSE...

VILLE...................................CP..........................Tel...................

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel
(envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
10/93N	port	
*hors promotion	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

AMOS et AmigaDos

AMOS - Démos & Vidéo

Adoptons ce mois ci un style moins académique et aventurons nous sur le terrain de prédilection d'AMOS, l'animation, avec une routine de scrolling texte qui ravira tous les amateurs de génériques...

Facile me direz vous?.. Et bien non, il ne s'agit pas d'un bête scrolling horizontal, mais d'un scrolling vertical, en couleurs, utilisant les polices de caractères (ou fontes) standard et qui ne s'arrête que lorsqu'il n'y a plus de texte à afficher. Si vous utilisez plus de deux couleurs, il faudra tout de même compiler le programme!

1- Un peu de technique

Pour produire ce genre d'effet il a deux méthodes:

- on ouvre un écran suffisamment grand pour contenir la totalité du scroll, et on le fait défiler ave un Screen Offset. La taille maxi d'un écran AMOS étant 1008x1008, si le texte est trop long pour tenir en entier dans l'écran, on passe à la solution suivante...
- on ouvre un écran légèrement plus grand que l'affichage, on affiche le texte dans la partie de l'écran situé hors des limites de l'affichage, et on fait scroller *(défiler)* le tout par des copies de blocs écran.

La première possibilité est très simple de mise en oeuvre, mais elle est bien trop limitative; et je vous rappelle au passage que l'ouverture d'un écran de 320x1008 4 couleurs nécessite plus de 80 Ko de chip RAM continus *(ce qui risque de poser quelques problèmes de mémoire sur les petites configs)*. Optons donc pour la suivante, qui nous permet surtout d'afficher une quantité illimitée de texte, de quoi faire un générique pour une distribution hollywoodienne !

Essayons maintenant de comprendre le principe du scrolling:

Dans le programme, on ouvre un écran de 320x286 et on demande un Screen Display de seulement 320x256, il reste donc une bande de 320x30 *(286-256)* invisible en bas de notre écran. C'est dans cette partie cachée qu'on affichera chaque ligne de texte, et pour faire défiler l'écran vers le haut, il suffit de copier une portion de l'écran et de la replacer un peu plus haut dans le même écran, le texte apparaissant ainsi progressivement.

2- Le programme

Ouverture d'un écran de 320x286

Affichage de 320x256

Init de la palette, etc...

Initialisation du double buffer, sans lequel on obtiendrait un effet de "saccades" fort désagréable... *(notez que le programme peut cependant fonctionner sans)* Le mode Autoback 0 indique qu'on devra soi-même faire l'échange entre l'écran physique et l'écran logique.

Appel de la procédure _SCROLL[] avec le premier texte affiché avec la police Diamond 20

Appel de la procédure _SCROLL[] avec le second texte affiché avec la police Ruby 15. NOTE: le second texte est un exemple de générique pour une démo *(ou autre...)*.

FIN

2.1 Procédure _SCROLL[numéro du texte,écran du scroll,nom de la police,taille de la police,hauteur de l'affichage visible]

Note: la hauteur de l'affichage visible est la hauteur spécifiée avec la commande Screen Display.

Nous voici au coeur du programme! La seule difficulté réelle est l'utilisation de la boucle

```
For J=0 To BPLANES-1
   Copy Phybase(J)+A,Phybase(J)+B To Logbase(J)
Next J
```

qui est strictement équivalente à:

```
Screen Copy Physic,0,SPEED,S_WIDTH*8,S_HEIGHT+SPEED To Logic
```

Si vous avez une machine rapide, vous ne verrez aucune différence, mais si vous passez en 8 couleurs, vous verrez au premier coup d'oeil la faiblesse du Screen Copy.

Dans la version Copy... Phybase(J)+A est l'adresse en mémoire du point de coordonnées 0,SPEED et Phybase(J)+B est l'adresse en mémoire de point de coordonnées 0,S_HEIGHT+SPEED *(dans le bitplane J)*. On recommence l'opération pour chaque bitplane *(2 fois dans un écran 4 couleurs, 3 fois dans un écran 8 couleurs, 4 fois en 16 couleurs, etc...)*. Remarquez que la compréhension de cette méthode de programmation par accès direct à la mémoire chip n'est pas nécessaire si vous voulez exploiter cette routine dans vos programmes.

Vient ensuite la boucle qui suit se chargeant de lire chaque ligne de texte et d'interpréter les commandes *(changement de couleur, accélérations, pauses, saute une ligne si on est en mode saut de page, etc...)*.

Et enfin, les lignes de Data(s) où sont placés les textes *(ligne par ligne)* numérotés tout simplement par des numéros de lignes Basic:

```
1
Data "ligne 1","Ligne 2","Ligne 3",... <-texte 1
...
Data "\f"   <- Indique FIN DU TEXTE

2
Data "ligne 1","Ligne 2","Ligne 3",... <-texte 2
...
Data "\f"

3
etc...
```

Format du texte: Chaque ligne de texte est encadrée entre apostrophes (') ou entre doubles quotes ("). Si le premier caractère d'une ligne est un "Back Slash" (\), celle-ci ne sera pas affichée mais interprétée comme une commande, qui agira sur l'affichage des lignes suivantes.

Commandes disponibles: *(X est un nombre entier)*

\sX : Vitesse avec X > 0, 1 étant la vitesse la plus lente
\aX : Accélération / Décélération. Fait varier la vitesse de +/- 1 à chaque nouvelle ligne affichée jusqu'à ce que la vitesse soit égale à X.
\iX : Ink. Affiche les lignes suivantes avec la couleur X.
\pX : Pause. Marque un temps de pause de X 50èmes de seconde.
\c : Saut de page. Vide l'écran avant d'afficher la ligne suivante.
\t : Attend que l'utilisateur appuie sur une touche ou un bouton de la souris.
\f : Fin du texte -> Sortie de la procédure _SCROLL[]

2.2 Procédure GT_FONT[Nom police,taille]

Cette procédure recherche la police demandée dans la liste des polices disponibles *(ne pas oublier de placer une commande Get Fonts au début de votre programme!)*, et la sélectionne *(commande Set Font)*.

3 Exportation, suggestions

Pour réutiliser cette routine dans vos propres programmes, il faut prévoir la hauteur maximale de police à afficher ainsi que la vitesse maximale, que nous appellerons HAUT_MAX et VIT_MAX. Ensuite, définir la hauteur de votre affichage *(en gé-*

néral 256 lignes pour nous européens - norme PAL - ou 200 lignes outre-atlantique - norme NTSC), que nous appellerons HAUT_AFF. On doit ouvrir soi même l'écran dans lequel le texte va défiler *(ce qui permet de l'ouvrir en dual playfield...)* avec les spécifications suivantes:

```
Screen Open X, LARGEUR, HAUT_MAX+VIT_MAX
                    +HAUT_AFF, NB_COULS, RESOL
Screen Display X,,,,HAUT_DISP
```

avec X de 0 à 7 *(numéro que vous transmettez à la routine par le paramètre ECRAN)*, LARGEUR: 320 de préférence, NB_COULS: 2 à 8 couleurs, et RESOL: Hires/Lores.

Dans le programme d'exemple, on a: X=0, LARGEUR=320, HAUT_MAX=20, VIT_MAX=10, HAUT_AFF=256, NB_COULS=4, RESOL=Lores. Supposons maintenant que N_TEXTE soit le numéro du texte que vous voulez afficher *(avec la police Topaz 11 par exemple)*, on appelle la procédure _SCROLL[]:

```
_SCROLL[N_TEXTE, X, "topaz", 11, HAUT_AFF]
```

Et voilà! Maintenant que le générique de votre démo ou de votre jeu est fait, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas nous préparer de bonnes disquettes pleines de couleurs et d'animations! Quoique... une bonne sieste...

Denis Bernard

Klub AMOS France
BP 133
18003 BOURGES CEDEX

```
' Scroll vertical
' écran qui scrolle
Screen Open 0,320,286,4,Lowres
Screen Hide
Screen Display 0,,,,256
Curs Off
Palette 0,$FFF,$FF0
Cls 0
' Double buffer (eh oui !)
Double Buffer
Autoback 0 : Rem on fait soi-même les Screen Swap
Ink 1,0
' lecture des polices de caractères
Get Fonts
Screen Show
' et c'est parti !
_SCROLL[1,0,'diamond',20,256]
' et et avant pour un bô générique...
_SCROLL[2,0,'ruby',15,256]
End
'-------------
' PROCEDURES
'-------------
Procedure _SCROLL[N_TEXTE, ECRAN, POLICES$, TAILLE, S_DISPLAY]
  Screen ECRAN
  Ink 1,0
  ' INIT
  ' ~~~~
  S_WIDTH=Screen Width/8 : Rem nombre d'octets par ligne écran
  S_HEIGHT=S_DISPLAY+TAILLE
  ' nombre de bitplanes
  BPLANES=Ln(Screen Colour)/Ln(2) : Rem vive les maths !
  ' Sélection de la police de caractères demandée
  GT_FONT[POLICES$,TAILLE]
  ' ordonnée d'affichage du texte
  YTXT=S_DISPLAY+Text Base
  ' vitesse en pixels/Vbl & accélération
  SPEED=1 : ACC=1
  ' Sélection du texte
  Restore N_TEXTE*1
  ' Flag de saut de page
  F_PGUP=0
  ' BOUCLE PRINCIPALE DU SCROLLING
  Repeat
    ' offsets memoire
    A=S_WIDTH*SPEED : B=S_WIDTH*S_HEIGHT+A
    ' affichage du texte dans la zone cachée de l'écran
    TL=Text Length(A$)
    Text S_WIDTH*4-TL/2,YTXT,A$
    ' scroll d'une ligne de texte
    For I=0 To TAILLE Step SPEED
      Screen Swap : Wait Vbl
      For J=0 To BPLANES-1
        Copy Phybase(J)+A,Phybase(J)+B To Logbase(J)
      Next J
    Next I
    Repeat
      If F_PGUP
        Dec F_PGUP
      Else
        Read A$
        C=Asc(A$)
        If C=92
          A$=Mid$(A$,2) : A=Asc(A$)
          If A=102 : Rem 'f'
            C=-1
          Else
            If A=116 : Rem 't'
              Clear Key
              Repeat
              Until Mouse Key or(Inkey$<>'')
            Else
              If A=105 : Rem 'i'
                Ink Val(Mid$(A$,2))
              Else
                If A=112 : Rem 'p'
                  Wait Val(Mid$(A$,2))
                Else
                  If A=115 : Rem 's'
                    SPEED=Val(Mid$(A$,2))
                    ACC=SPEED
                  Else
                    If A=97 : Rem 'a'
                      ACC=Val(Mid$(A$,2))
                    Else
                      If A=99 : Rem 'c'
                        F_PGUP=S_HEIGHT/(TAILLE+SPEED)+1
                        A$=''
                      End If
                    End If
                  End If
                End If
              End If
            End If
          End If
        End If
      Until C<>92
    End If
    Add SPEED,Sgn(ACC-SPEED)
  Until C=-1
  1
  Data '\s6','Scrolling Vertical',''
  Data 'par','','Denis BERNARD','Pour AMIGA News','',''
  Data '\i3','Appuyez sur une touche...','\t','\i1','\c'
  Data '\s1','Ce scrolling est','parfaitement fluide'
  Data "jusqu'à 8 couleurs",'(Instruction Text trop'
  Data 'lente en 16 couleurs !..)','','Il peut donc fonctionner'
  Data 'en Dualplayfield !!!','','','\s6','\p100','\c','\s2'
  Data 'Bye Bye !!!','\i2','Bye Bye !!!','\i3','Bye Bye !!!'
  Data '\a10','\c','\f'
  2
  Data '\s6','\i1',"Borin'DEMO",'','-----','\a1','','',''
  Data '©1993 The Fake Team','','','','','\p50'
  Data '- Programmation -','PPD & Jhonny',''
  Data '- Graphismes -','Picasso',''
  Data '- Musique -','Jhonny',''
  Data '- Effets sonores -','La Boîte à Coucou',''
  Data '- Scénario -','JPP & Patron',''
  Data '- Support Moral -','Edouard',''
  Data '- Packaging -','- Concept & Fabrication -','François Léo',''
  Data '- Conseiller Technique -','Jacquot le Dingue',''
  Data '- Remerciements -','The Fake Team',''
  Data '\c','\f'
End Proc
Procedure GT_FONT[P$,P]
  ' Sélectionne la police dont le nom est
  ' dans P$ et de taille P
  I=1
  P$=P$+'.font'
  While(Font$(I)<>"")
    A$=Font$(I)
    Exit If(Lower$(Left$(A$,29)-" ")=Lower$(P$)) and
Val(Mid$(A$,30,4))=P
    Inc I
  Wend
  Set Font I
End Proc
```

AGA 3D Rasters

Programmation en assembleur

Après de longs mois d'absence, revoici de quoi nourrir votre insatiable appétit d'assembleur (quoi, j'exagère?). Et pas n'importe quoi, s'il vous plaît, puisqu'il s'agit d'aller titiller le chipset AGA de votre Amiga tout neuf (ou presque!). C'est Monsieur Commodore qui va pas être content, mais tant pis, c'est trop bon!

Le plat du jour

Le petit programme que je vous propose aujourd'hui met en évidence un des aspects des nouveaux chips AGA: la fluidité des dégradés, grâce à la nouvelle palette 24 bits. Pour ce faire, nous allons mettre en scène des rasters qui évolueront en 3D. J'aurais pu simplement faire un scroll vertical des quelques 16 millions de couleurs, mais c'eût été, vous en conviendrez, nettement moins amusant!

Palette 24 bits

Attention, même si vous aviez lu l'article sur le chipset AGA *(AmigaNews n°57)*, ne sautez pas tout de suite au paragraphe suivant, certaines informations étaient incomplètes, voire erronées... Je ne prétends pas vous donner des informations officielles, pour cause de blackout total sur le sujet de la part de Commodore, mais ce que vous lirez a été testé et fonctionne très bien sur mon 1200 *(c'est déjà pas si mal!)*. Profitez-en parce que c'est le fruit de longues heures d'énervement et que je ne ferai pas ça tous les jours!

Les registres hard étant toujours, pour des raisons de compatibilité, des registres 16 bits, l'accès aux registres couleurs se fait désormais en deux fois 12 bits, mais sur le même registre, avec un flag fixé ou non *(bit 9 du registre $0106)* qui indique si l'accès porte sur les quartets de poids fort ou de poids faible des composantes RGB. Un petit exemple: on veut mettre la couleur $FDA8C6 *(R=$FD, G=$A8, B=$C6)* dans le registre 0; voici comment écrire la copperlist:

```
dc.w $0106,$0000  ; accès aux bits de poids fort
dc.w $0180,$0FAC  ; bits de poids fort
dc.w $0106,$0200  ; accès aux bits de poids faible
dc.w $0180,$0D86  ; bits de poids faible
```

Il est absolument indispensable que le registre de poids fort soit adressé le premier. Pour mémoire, RL donnait totalement l'inverse *(accès et flag)*, ce qui n'est d'ailleurs pas logique, étant donné que, par défaut, le registre $0106 est à 0 sur les Amiga ECS et que ce sont exclusivement les bits de poids fort qui sont utilisés dans ce cas *(palette 12 bits)*, et non ceux de poids faible. Naturellement, si le registre $0106 doit être utilisé simultanément pour d'autres choses, il faudra faire un OR avec les valeurs données ci-dessus.

Autre erreur relevée, qui ne concerne plus directement le programme d'aujourd'hui, mais qui intéressera sûrement certains d'entre vous: l'accès aux 256 couleurs se fait bien sur 8 fois 32 registres *(les mêmes que sous ECS)* mais les bits du registre $0106 *(encore lui!)* servant à coder le numéro de la tranche *(0 à 7)* à laquelle on veut accèder, ne sont pas les bits 11 à 14 *(d'ailleurs 11 à 14 ça fait 4 bits, or seuls 3 sont nécessaires: %111=7)*, mais les bits 13 à 15. Voilà c'est tout pour les erreurs, je n'ai pas eu le temps d'approfondir les sprites ni le mode burst, je vous en reparlerai certainement ultérieurement.

Le programme

En dehors du fait que l'on accède à une palette 24 bits, rien de bien compliqué ni de très nouveau. Après avoir désactivé le multi-tâche, on construit les deux copperlists nécessaires au double-buffer *(un CWAIT à chaque ligne suivi d'un CMOVE (plusieurs en réalité puisqu'on accède sur 24 bits) sur le registre couleur 0)*, puis deux rasters de 128 lignes chacun; la séparation bits de poids fort bits de poids faible est calculée à l'avance *(chaque couleur est stockée dans deux mots)* pour accélérer le rafraichissement de la copperlist pendant l'animation.

L'animation qui se fait sous interruption raster (VBL), consiste à faire avancer vers soi ou reculer deux rangées de rasters selon que la souris est déplacée vers le bas ou le haut. Pour que le mouvement soit plus convaincant, on alterne la couleur des rasters. Concrètement, on commence par commuter les copperlists, pendant le retour vertical. On lit ensuite la souris et on rafraichit la copperlist. La partie 3D est on ne peut plus simple puisque les rasters n'ont pas d'abcisses, et que les ordonnées sont constantes; seules les coordonnées Z évoluent. Toujours pour simplifier, chacun des 8 rasters de chaque rangée voit sa position en Z cyclée dans un intervalle de [0,127], à laquelle est ajoutée un offset croissant au fur et à mesure que l'on se rapproche de l'observateur, ce qui donne un intervalle de [0,1023] pour toute la rangée.

La taille du raster à dessiner est obtenue en ramenant la position Z de l'intervalle [0,1023] à [0,63]; la compression de la hauteur du raster se fait par le centre: on dessine d'abord h/2 lignes en partant du début de la table, puis les h/2 lignes suivantes sont obtenues par symétrie. On clippe chaque raster dans la copperlist avant de le dessiner, histoire de ne pas écrire n'importe où dans la mémoire. C'est tout.

Tous les accès à la copperlist se font avec le blitter, en mode burst (actif par défaut). Vous pouvez modifier les constantes YSTART et HEIGHT qui correspondent respectivement à la première ligne raster de la zone de dessin et à sa hauteur; les valeurs données en exemple ont été choisies pour obtenir l'overcan maximal sur mon moniteur 1942. Inutile de dépasser un total YSTART+HEIGHT de 314, le copper ne pouvant adresser plus.

Le programme est prévu pour tourner à une fréquence verticale de 50 Hz; ceux d'entre vous qui possèdent un moniteur multi-sync devront veiller à ce que l'écran actif au moment de l'exécuter soit un écran Pal, aucune commutation de fréquence n'étant prévue dans les initialisations, faute de place. Mais rien ne vous empêche de faire des essais en mode Double-Pal par exemple, qui permet, comme son nom l'indique, de doubler le nombre de lignes adressables par le copper, soit 564 au lieu de 282 dans notre exemple (vous devrez alors modifier la constante HEIGHT en conséquence).

Voilà, si tout va bien nous verrons par la suite comment utiliser le mode 256 couleurs, le mode HAM8 (262144 couleurs), les sprites, les différents modes blitter, etc... Alors ne manquez pas les prochains AmigaNews!

Lionel Guillang

```
* AGA 3D-Rasters: demo palette 24 bits
* Par Lionel GUILLANG pour Amiga-News
          incdir    'DEV:IncludeIII/'
          include   exec/exec_lib.i

YSTART    EQU       26
HEIGHT    EQU       288

          rsreset
OldCop    rs.l      1
OldDMA    rs.w      1
OldIRQ    rs.w      1
OldInt    rs.l      1
Cop1      rs.l      1
Cop2      rs.l      1
Rast1     rs.l      1
Rast2     rs.l      1
ZPos      rs.w      1
PMouse    rs.w      1
Speed     rs.w      1
VARSIZE   rs.w      0

CALL      macro
          jsr_      LVO\1(a6)
          endm

WaitBlt   macro
.WBlit\@  btst      #14,2(a6)
          bne.b     .WBlit\@
          endm

*****************************************************
Main      lea       Vars,a5
          move.l    $4.w,a6
          lea       gfxname(pc),a1
          moveq     #39,d0              ; gfx 3.0 au moins
          CALL      OpenLibrary         ; ouvre gfx lib
          move.l    d0,a1
          move.l    a1,d0
          beq.w     Exit                ; pas disponible
          move.l    38(a1),OldCop(a5)   ; coplist actuelle
          CALL      CloseLibrary
          move.l    #MyCop1,Cop1(a5)    ; pointeur coplist 1
          move.l    #MyCop2,Cop2(a5)    ; pointeur coplist 2
          bsr.w     Make_Cop            ; construit coplists
          bsr.w     Make_Rasters        ; construit les rasters

* on sauvegarde l'état du système
          lea       $dff000,a6
          move.w    $1c(a6),OldIRQ(a5)  ; masque interruptions
          move.w    $02(a6),OldDMA(a5)  ; canaux DMA
          move.l    $6c.w,OldInt(a5)    ; vecteur int. raster
          or.l      #$80008000,OldDMA(a5)

* on désactive le système
          move.w    #$7fff,$9a(a6)      ; plus d'interruptions
          WaitBlt                       ;   attend la fin d'un
                                        ;   éventuel transfert
                                        ;   blitter en cours
          move.w    #$7fff,$96(a6)      ; tous les canaux
                                        ; DMA off

* et on s'installe !
          move.l    #IRQ,$6c.w          ; vecteur mon int.
                                        ;   raster
          move.w    #%1000001011000000,$96(a6)
                                        ; DMA copper et
                                        ;   blitter
          move.l    Cop1(a5),$80(a6)    ; coplist de départ
          move.w    d0,$88(a6)          ; commute sur ma
                                        ;   coplist
          move.w    #$c020,$9a(a6)      ; activation int. raster
.Wait     btst      #6,$bfe001          ; bouton souris pressé?
          bne.b     .Wait               ; non, on attend

* la souris a été cliquée, on sort
          move.w    #$7fff,$9a(a6)      ; plus d'interruptions
          WaitBlt                       ; attend que le blitter ait
                                        ;   terminé toute activité
          move.w    #$7fff,$96(a6)      ; plus de DMA
          move.l    OldInt(a5),$6c.w    ; restore vecteur
                                        ;   système
          move.l    OldCop(a5),$80(a6)  ; coplist système
          move.w    d0,$88(a6)          ; commute coplist
          move.w    OldDMA(a5),$96(a6)  ; restore canaux
                                        ; DMA système
          move.w    OldIRQ(a5),$9a(a6)  ; restore masqu
                                        ; int. système
Exit      moveq     #0,d0
          rts                           ; bye !
gfxname   dc.b      'graphics.library',0
          even
```

```
* construit les 2 tables de rasters;
* chacun des 2 rasters est constitué de 128 lignes
Make_Rasters
        moveq   #0,d0           ; RGB de départ
        move.l  #$030201,d1     ; pas incrémentation
        lea     Rast1Up,a0
        move.l  a0,Rast1(a5)    ; pointeur table
        bsr.b   make_rast       ; construit 1ère moitié
                                ; du 1er raster
        move.l  #$c08040,d0     ; RGB de départ
        move.l  #-$030201,d1    ; pas incrémentation
        lea     Rast1Dn,a0
        bsr.b   make_rast       ; construit 2ème moitié
                                ; du 1er raster

* on fait de même pour le 2ème raster, avec des
* composantes RGB de départ et un pas différents
        moveq   #0,d0
        move.l  #$010203,d1
        lea     Rast2Up,a0
        move.l  a0,Rast2(a5)
        bsr.b   make_rast

        move.l  #$4080c0,d0
        move.l  #-$010203,d1
        lea     Rast2Dn,a0

make_rast
        moveq   #63,d4          ; 64 lignes (demi-raster)
        move.l  d0,d2           ; RGB 24 bits
        move.l  d1,d3           ; pas 24 bits
.loop   move.l  d2,d1
        and.l   #$f0f0f0,d1     ; quartets de poids fort
        moveq   #0,d0
        move.b  d1,d0
        lsr.b   #4,d0           ; HB
        lsr.w   #8,d1
        or.w    d1,d0           ; HG
        swap    d1
        lsl.w   #4,d1           ; HR
        or.w    d1,d0
        move.w  d0,(a0)+        ; quartets ramenés
                                ;   sur 12 bits

        move.l  d2,d1
        and.l   #$f0f0f,d1      ; quartets de poids
                                ;  faible
        moveq   #0,d0
        move.b  d1,d0           ; LB
        lsr.w   #4,d1
        or.w    d1,d0           ; LG
        swap    d1
        lsl.w   #8,d1           ; LR
        or.w    d1,d0
        move.w  d0,(a0)+        ; quartets ramenés
                                ;   sur 12 bits

        add.l   d3,d2           ; RGB ligne suivante
        dbf     d4,.loop
        rts

Make_Cop:
        lea     RastCop,a1      ; zone rasters
        move.w  #HEIGHT-1,d3    ; sur H lignes
        move.w  #YSTART,d4      ; Y 1ère ligne
.loop   move.b  d4,(a1)+        ; met CWAIT
        move.b  #9,(a1)+
        move.w  #-2,(a1)+

        move.l  #$1060000,(a1)+ ; RGB poids fort
        move.w  #$180,(a1)+     ; registre col 0
        addq.l  #2,a1           ; à 0 pour l'instant
        move.l  #$1060200,(a1)+ ; RGB poids faible
        move.w  #$180,(a1)+     ; registre col 0
        addq.l  #2,a1           ; à 0

        move.l  #$01040000,d0   ; CMOVE bidon
                                ; pour aligner
        addq.b  #1,d4           ; prochaine ligne raster
        bcc.s   .Ok             ; <256, on met le
                                ; CMOVE bidon
        move.l  #$ffdffffe,d0   ; >255, on met le CWAIT
.Ok     move.l  d0,(a1)+
        dbf     d3,.loop        ; ligne suivante

* on duplique la coplist pour le double-buffer
        move.w  #(CopSize/4)-1,d0 ; taille coplist en
                                ; longs mots
        movem.l Cop1(a5),a0/a1  ; pointeurs coplist1,
                                ; coplist2
.loop2  move.l  (a0)+,(a1)+
        dbf     d0,.loop2
        rts

* interruption raster (VERTB), niveau 3
* déclenchée tous les 1/50èmes de seconde
IRQ:    movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)
        lea     $dff000,a6
        lea     Vars,a5

* on commute la coplist
        movem.l Cop1(a5),d0/d1
        exg     d0,d1
        movem.l d0/d1,Cop1(a5)
        move.l  d0,$80(a6)
```

```
        bsr.b   Get_Mouse       ; lit la souris
        bsr.b   Move_Rasters    ; rafraichit la coplist

        movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
        move.w  #$20,$dff09c    ; interruption terminée
        rte

* lit les déplacements verticaux de la souris
Get_Mouse
        move.w  10(a6),d0       ; joy0dat
        lsr.w   #8,d0           ; Y actuel
        move.w  PMouse(a5),d1   ; Y précédent
        move.w  d0,PMouse(a5)
        sub.b   d1,d0           ; delta=déplacement
        ext.w   d0
        move.w  d0,Speed(a5)
        rts

* recalcule la coplist en fonction des
* nouvelles positions des rasters
Move_Rasters
        move.l  Cop1(a5),a1     ; pointeur coplist
                                ; non-active
        lea     RastCop+10-MyCop1(a1),a1
                                ; zone rasters

* on commence par remettre tout en noir
        WaitBlt
        move.l  #$01000000,$40(a6)
                                ; D=0 (mode transfert)
        move.l  a1,$54(a6)      ; BLTDPTH (ptr dest)
        move.w  #22,$66(a6)     ; BLTDMOD
                                ;   (modulo dest)
        move.w  #HEIGHT*64+1,$58(a6)
                                ; BLTSIZE H lignes de
                                ; 1 mot (reg. poids fort)
        lea     8(a1),a0        ; sur reg. poids faible
        WaitBlt
        move.l  a0,$54(a6)      ; BLTDPTH
        move.w  #HEIGHT*64+1,$58(a6)
                                ; BLTSIZE H lignes de
                                ; 1 mot (reg. poids faib.)
        WaitBlt                 ; attend fin du clear
        move.l  #$9f00000,$40(a6)
                                ; D=A (mode transfert)
        move.w  #2,$64(a6)      ; BLTAMOD (modulo A)
        move.l  #-1,$44(a6)     ; BLTAEWM (masque)

        movem.l Rast1(a5),d4/a2 ; tables rasters
        move.l  #$c0<<7,d6      ; position Y (3D)
        moveq   #7,d7           ; 8 rasters par rangée
        move.w  ZPos(a5),d5     ; position Z de référence
        add.w   #1024-128,d5    ; on part du fond

.loop   move.w  d5,d0           ; Z
        add.w   #60,d0          ; offset observateur
        move.l  d6,d1           ; Y
        divs    d0,d1
        move.w  d1,-(a7)        ; pos Y projetée

* dessine d'abord le raster de la rangée du bas
        add.w   #HEIGHT/2,d1    ; centrage

* détermine la taille du raster
* en fonction de son éloignement
        move.w  d5,d2           ; Z
        lsr.w   #4,d2           ; intervalle 0-63
        not.w   d2
        and.w   #63,d2
        addq.w  #1,d2           ; hauteur demi-raster
        sub.w   d2,d1           ; Y de la ligne médiane
        movem.w d1/d2,-(a7)     ; préserve Y et H

* 1ère moitié du raster
        moveq   #0,d3           ; index table
        bsr.b   Clip            ; clippe le raster
        ble.b   .down           ; entièrement dehors
        bsr.w   Draw            ; dessine la 1ère moitié

* 2ème moitié du raster
.down   movem.w (a7)+,d1/d2     ; récupère Y et H
        add.w   d2,d1           ; Y 2ème demi-raster
        move.w  #128,d3         ; index fin table
        sub.w   d2,d3           ; moins la hauteur
        bsr.b   Clip            ; clippe
        ble.b   .up2            ; entièrement dehors
        bsr.w   Draw            ; dessine la 2ème moitié

* dessine le raster de la rangée du haut
.up2    move.w  (a7)+,d1        ; pos Y rangée du bas
        neg.w   d1              ; symétrie
        add.w   #HEIGHT/2,d1    ; pos Y rangée du haut
        move.w  d5,d2           ; Z
        lsr.w   #4,d2           ; intervalle [0-63]
        not.w   d2
        and.w   #63,d2
        addq.w  #1,d2           ; hauteur demi-raster
        sub.w   d2,d1           ; Y de la ligne médiane
        movem.w d1/d2,-(a7)     ; préserve Y et H

* 1ère moitié du raster
        moveq   #0,d3           ; index table
        bsr.b   Clip            ; clippe
        ble.b   .down2          ; entièrement dehors
```

```
        bsr.b   Draw            ; dessine 1er demi-raster

* 2ème moitié du raster
.down2  movem.w (a7)+,d1/d2
        add.w   d2,d1           ; Y 2ème demi-raster
        move.w  #128,d3         ; index fin table
        sub.w   d2,d3           ; moins la hauteur
        bsr.b   Clip            ; clippe
        ble.b   .next           ; entièrement en dehors
        bsr.b   Draw            ; dessine 2ème demi-raster

* on passe au raster suivant en alternant les couleurs
.next   exg     d4,a2           ; alterne table
        sub.w   #128,d5         ; prochaine pos Z
        dbf     d7,.loop        ; et on recommence...

        move.w  Speed(a5),d0    ; delta souris
        add.w   d0,ZPos(a5)     ; incrémente Z de
                                ; référence
        move.w  ZPos(a5),d0
        and.w   #127,ZPos(a5)   ; maintient Z dans
                                ; [0-127]
        cmp.w   ZPos(a5),d0     ; fin du cycle ?
        beq.b   .exit           ; non
        exg     d4,a2           ; oui, on commute
                                ; les tables
        movem.l d4/a2,Rast1(a5)
.exit   rts

* Clippe un demi-raster dans la coplist
Clip                            ; (y,h,i) (d1/d2/d3)
        tst.w   d1              ; Y 1ère ligne
        bge.b   .Ok1            ; ne sort pas dans le haut

* haut: raster pas totalement dans l'écran
        move.w  d1,d0
        moveq   #0,d1           ; y
        add.w   d0,d2           ; hauteur raster clippé
        ble.b   .exit           ; entièrement dehors

        neg.w   d0              ; n lignes à supprimer
        add.w   d0,d3           ; nouvel index
        moveq   #1,d0           ; code retour
        bra.b   .exit

.Ok1    move.w  d1,d0           ; Y 1ère ligne
        add.w   d2,d0           ; Y dernière ligne

        cmp.w   #HEIGHT-1,d0
        bhi.b   .check          ; sort dans le bas
        moveq   #1,d0           ; ne sort pas dans le bas
        bra.b   .exit
.check
* bas: raster pas totalement dans l'écran
        sub.w   #HEIGHT-1,d0    ; n lignes à supprimer
        sub.w   d0,d2           ; hauteur corrigée
.exit rts                       ; terminé

* Dessine un demi-raster
Draw                            ; (y,h,i) (d1/d2/d3)
        mulu    #24,d1          ; Y*(taille ligne copper)
        lea     (a1,d1.l),a4    ; adr. copper (reg. poids fort)
        lsl.w   #2,d3           ; index*4
        lea     (a2,d3.w),a3    ; adr. raster (reg. poids fort)
        lsl.w   #6,d2           ; BLTSIZE = n lignes
        addq.w  #1,d2           ; de 1 mot

        WaitBlt                 ; attend fin transfert
        move.l  a4,$54(a6)      ; BLTDPTH (coplist)
        move.l  a3,$50(a6)      ; BLTAPTH (raster)
        move.w  d2,$58(a6)      ; transfert 12 bits poids fort

        addq.l  #8,a4           ; adr. coplist reg. poids faible
        addq.l  #2,a3           ; adr. raster reg. poids faible
        WaitBlt                 ; attente fin transfert
        move.l  a4,$54(a6)      ; BLTDPTH
        move.l  a3,$50(a6)      ; BLTAPTH
        move.w  d2,$58(a6)      ; transfert 12 bits poids faible
        rts                     ; terminé

*****************************************************
        Section AGA_Rasters2,BSS
Vars ds.b VARSIZE

*****************************************************
        Section AGA_Rasters3,DATA_C
MyCop1  dc.w    $0100,$0200     ; pas de bitplanes
        dc.w    $0106,$0000,$0180,$000
                                ; COL00 à $000000
        dc.w    $0106,$0200,$0180,$000
RastCop dcb.l   HEIGHT*2*6,0    ; zone rasters
        dc.w    $ffff,$fffe
CopSize EQU     *-MyCop1

*****************************************************
        Section AGA_Rasters4,BSS_C
MyCop2  ds.b    CopSize         ; zone 2ème coplist
Rast1Up ds.l    64              ; tables rasters
Rast1Dn ds.l    64
Rast2Up ds.l    64
Rast2Dn ds.l    64
        END
```

C' facile

Nous revoilà ensemble pour un nouvel épisode de C. Tout d'abord j'espère que le petit exo de la dernière fois ne vous a pas trop impressionné et pour ceux qui auraient eu du mal à trouver la solution, la voici: La MACRO1 permettait d'extraire les j bits à droite de la pos k dans l'entier x.

Et, oui ce n'était pas bien difficile. Cette macro est d'ailleur équivalente à: (x DIV 2^k) MOD 2^j . Avec la fonction DIV qui symbolise la division entière et MOD le reste d'une division entière.

La seconde macro permettait tout simplement d'échanger le contenu de deux variables sans passer par une variable intermédiaire! Le tout grâce aux opérateurs logiques dont on ne peut plus se passer, une fois qu'on y a goûté!

Suite à la demande de lecteurs, nous allons nous intéresser aujourd'hui à des entrées-sorties sur une fenêtre dite RAW, adressable comme un vulgaire flux de données allant et venant d'un fichier. Cette technique est, il faut le rappeler, propre à l'Amiga, malgré que les codes d'échappements utilisés soit des codes ANSI.

En effet, il est possible d'ouvrir une fenêtre ayant les mêmes caractéristiques qu'une fenêtre CLI/SHELL. Ceci est dû au fait que ces fenêtres sont des périphériques DOS comme les autres. On peut lire, écrire et changer leur mode d'accès comme dans un fichier classique.

Commencons tout de suite avec le début d'un programme qui nous servira d'exemple tout au long des explications:

```
#include <dos.h>        /* Pour Open/Close ... */
#include <stdio.h>      /* Pour printf() ... */
#include <stdlib.h>     /* Pour exit) ... */
#include <string.h>     /* Pour strlen() ... */

#ifndef NOPROTO
#ifndef PROTO
#define PROTO(arg) arg
#endif
#else
#ifndef PROTO
#define PROTO(arg) ()
#endif
#endif
```

Tout bon programme C doit commencer par des inclusions permettant de définir les prototypes des fonctions qu'il utilise. Les tests préprocesseurs concernant la constante PROTO permettent de bien définir le prototype d'une fonction suivant le compilateur. Certains ne veulent pas d'arguments, d'autres les exigent. Pour les premiers, on définira NOPROTO.

```
void OpenConsole PROTO((void));
void CloseConsole PROTO((void));
```

Voici les deux prototypes des fonctions principales qui, respectivement ouvriront et fermeront une fenêtre console. Nous essayons de travailler surtout sous forme de macros préprocesseur pour le reste des actions qui sont souvent très courtes.

```
struct FileHandle *flux;
long dosbase;
char tampom[1024];
```

Nous déclarons trois variables globales *(globales pour simplifier l'explication, mais à éviter à tout prix dans les programmes)*. La variable flux sera l'équivalent du descripteur de fichier dans lequel nous voulons lire et écrire. Cette structure est habituellement stockée dans le fichier d'inclusion dos/dosextens.h et contient le lien logique entre un process DOS et EXEC. la variable dosbase nous servira de descripteur pour l'ouverture de la bibliothèque standard dos.library. Quand au tampom, il servira de zone où seront stockées les données.

```
/* Fonction qui permet d'ouvrir une console */
void OpenConsole()
{
  if (!(dosbase=OpenLibrary("dos.library",0L)))
    exit(1);

  if (!( flux = (struct FileHandle *)Open( FENETRE, MODE_NEWFILE)))
    {
        printf("Impossible d'ouvrir la fenêtre d'entrées-sorties");
        exit(2);
    }
}
```

La première opération consistera à ouvrir la dos.library, et si il y a un échec (ce qui est rare), on quittera le programme avec le code retour 1, que l'on pourra tester avec 'fault' et 'failat' sous le shell). Puis, il faudra ouvrir ce fameux flux avec la fonction Open. Remarquons qu'il nous manque la définition de FENETRE qu'il faudra ajouter au début du programme:

```
#define FENETRE "con:50/40/400/220/AmigaNews/NOSIZE/CLOSE0"
```

La fenêtre s'ouvrira aux coordonnées écrans 50,45 et aura une largeur de 400 pour une hauteur de 220. Son titre sera 'AmigaNews' et ses attributs CLOSE et NOSIZE. D'autres attributs sont bien sûr possibles comme SMART, SIMPLE,NODRAG, WAIT ou NOBORDER.

```
void CloseConsole()
{
  Close(flux);
  CloseLibrary(dosbase);
}
```

Ceci est la définition de la fonction qui clôturera la session console et fermera la library dos. Mais, passons aux fonctions les plus importantes qui sont celles qui permettent effectivement les entrées-sorties:

```
#define WRITE(txt) {int len=strlen(txt); if(len) Write(flux,txt,len);}
#define READ(txt) { int len=Read(flux,txt,1024-1); *(txt+len)=0;}
```

Il suffit de taper WRITE("mon texte") pour voir apparaître ce texte dans la fenêtre, ou READ(buffer) pour trouver le texte tapé au clavier dans la zone tampon. Ces macros sont essentiels et seront la base de celles qui suivent. Nous allons maintenant modifier les attributs d'affichage et donner la possibilité d'écrire en gras, italique etc...

```
#define GRAS_ON WRITE("x9b""1m");
#define GRAS_OFF WRITE("x9b""22m");
#define ITALIQUE_ON WRITE("x9b""3m");
#define ITALIQUE_OFF WRITE("x9b""23m");
#define SOULIGNE_ON WRITE("x9b""4m");
#define SOULIGNE_OFF WRITE("x9b""24m");
#define INVERSE_ON WRITE("x9b""7m");
#define INVERSE_OFF WRITE("x9b""27m");
```

Toujours sous forme de macros, nous pouvons déplacer le curseur, le désactiver, effacer l'écran ou même le faire flasher:

```
#define GOTOXY(x,y) sprintf(tampom,"x9b%d;%d;H0",x,y);
                                        WRITE(tampom);
#define CURSEUR_ON WRITE("x9b"" p");
#define CURSEUR_OFF WRITE("x9b"" 0");
#define CLS WRITE("x0c");
#define BEEP WRITE("x07");
```

Passons aux choses sérieuses: le test de toutes ces macros avec un programme principal qui reprend la plupart d'entre elles et les exécute en ayant pris soin d'avoir ouvert une fenêtre.

Le programme se terminera automatiquement, mais sans fermer la console. C'est laissé au gré de l'utilisateur grâce au gagdet du coin supérieur gauche!

```
void main( void)
{
    char buffer[1024];

  OpenConsole() ;

  ITALIQUE_ON; WRITE("On est en italique...");
  ITALIQUE_OFF;
  GRAS_ON;
  WRITE("On est en gras...");
  GRAS_OFF;
  INVERSE_ON;
  WRITE("On est en inverse video...");
  INVERSE_OFF;
  WRITE("taper sur ENTREE pour continuer:");
  READ(buffer);
  CLS; BEEP;
  GOTOXY(2,10);
  WRITE("On a tout effacé en musique (ou flash)...");

  CloseConsole();
}
```

Bien, voilà nos entrées-sorties effectuées, il est possible à partir de ces exemples de tester des touches spéciales comme les touches de fonctions. Amusez-vous bien et A+.

Barrou DIALLO

Domptez votre Amiga

2ième partie

Q: J'ai un A1200 mais pas d'horloge... Comment remettre à jour la date et l'heure avec un minimum de difficulté ?

R: La commande pour effectuer ce changement est "DATE". Je vous propose la solution suivante : après chaque encodage de la date et de l'heure, il y aura sauvegarde de ces informations dans un fichier. Au prochain RESET un fichier script dans votre tiroir *User-startup* ira rechercher ces informations pour les afficher pour validation. J'utilise ce procédé tous les jours et je trouve ce petit script très pratique : (lignes à insérer, en éditant le fichier "S:user-startup" avec l'éditeur C:Ed, par exemple)

```
...
echo " "
echo " Procédure de démarrage activée."
echo " Entrez la date et l'heure : "
echo " "
echo " "
echo " Dernière session -> " noline
type s:date.S
date ? >NIL: <S:DATE.S
date ?
date >s:date.S
...
```

(Au premier lancement vous aurez des messages d'erreur car le fichier date.s n'existe pas. Entrez la date et/ou l'heure selon le format: 14-Sep-93 18:34). Initialiser l'Amiga une deuxième fois et tout ira bien!

Q: Quelle est la différence majeure entre CLI et SHELL ?

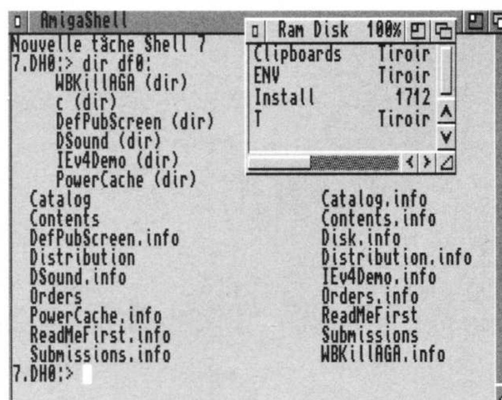
R: Le CLI (command line interface) et le SHELL, sont deux interfaces qui permettent à un utilisateur de communiquer avec l'Amiga en tapant dans une fenêtre des commandes AmigaDOS. Mais à la différence du CLI, le SHELL peut éditer des lignes et revenir sur les commandes précédentes. (flèches "plus haut" et "plus bas"). Si vous utilisez le CLI et commettez une faute de frappe, vous ne pourrez pas retourner en arrière autrement qu'en utilisant la touche "retour-arrière <-". Par contre avec le SHELL vous pouvez utiliser la touche de déplacement du curseur vers la gauche pour revenir sur le caractère incorrect. Le CLI et le SHELL sont deux interpréteurs c'est à dire qu'ils exécuteront vos commandes AmigaDOS les unes après les autres, après avoir assimilé ce que signifie la ligne de commande que vous avez rentré au clavier. Le SHELL est donc un CLI plus puissant qui se trouve d'origine sur n'importe quel Amiga équipé du système 2.0 ou plus : A600, A500+, A1200, A4000 .... On accède au CLI (A500) ou SHELL en cliquant sur son icône dans le répertoire SYSTEM. Une fenêtre s'ouvre et vous pouvez alors taper vos commandes AmigaDOS. Ce qui se trouve dans le coin supérieur gauche de la fenêtre fraîchement ouverte est l'indicatif système, c'est à dire le "prompt". Il s'agit d'une "invite". Vous êtes prié de commencer à taper vos commandes à sa droite. On peut définir un "prompt" particulier à l'aide de la commande AmigaDOS "PROMPT". Une "invite" est par exemple : "1>" ou encore "1.Entrez votre commande maître>" ou bien "1.DH0:>".... PROMPT est une des commandes AmigaDOS. PROMPT %N affiche le numéro de la fenêtre CLI ou SHELL qui est actuellement en cours d'utilisation.

Q: Qu'est que le multitâche?

R: Un exemple simple est de constater que vous pouvez cliquer plusieurs fois sur l'icône SHELL/CLI de votre répertoire SYSTEM pour ouvrir autant de fenêtres de commandes que vous voulez. Il y a quand même une limite : la taille de votre mémoire RAM et plus particulièrement de la mémoire CHIP (voir plus loin). Ces différentes fenêtres sont donc autant d'interfaces possibles pour faire comprendre à votre Amiga vos intentions. Vous pouvez par exemple, dans la première visualiser le contenu du répertoire DF0: (lecteur interne), et dans la deuxième vous informer à propos de vos périphériques. "1>DIR DF0:" "2>INFO". L'Amiga possède un gestionnaire de tâches (SCHEDULER) qui répartit le temps machine disponible (la puissance d'exécution) entre des demandes d'exécution qui peuvent être simultanées. En fait l'Amiga possède plusieurs co-processeurs mais un seul micro-processeur (680xx). Il faut donc répartir le temps d'exécution pour simuler une exécution simultanée. Pour le programmeur cela implique une règle en or : l'Amiga étant multitâche une application (un traitement de texte par exemple) n'est jamais la seule tâche en cours. Il faut donc libérer le plus vite possible les ressources (imprimantes, disques) qui sont utilisées dans l'application car elles peuvent être sollicitées par n'importe quel autre tâche à n'importe quel moment. Programmer en multitâche est plus complexe que de programmer en monotâche. Le multitâche est un des aspects qui fait que l'on ne peut plus se passer d'Amiga. Vous pouvez ouvrir une fenêtre CLI/SHELL pour imprimer un texte mais aussi en ouvrir une deuxième pour éditer un texte. Sur PC sous DOS ceci n'est pas possible. Il faut attendre la fin de l'impression pour envisager une autre manipulation.

Xavier Leclercq
Vieux chemin d'Ath n°12
B-7548 Warchin Belgique

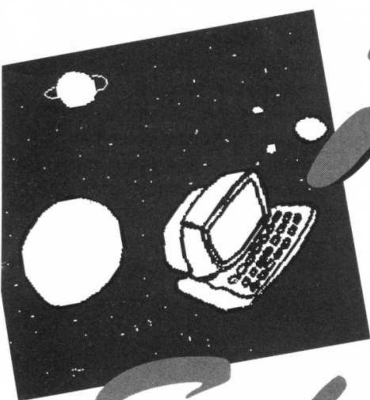
ERRATUM



Q: Je n'ai pas réussi à 'installer' une disquette neuve fraîchement formatée en suivant les instructions du numéro précédent.

Bruno: Effectivement, il faut procéder de la manière suivante: au menu "Workbench", rubrique "Exécuter une commande", taper **copy c:install ram:**. Insérer la disquette à 'installer'. Taper **ram:install df0:**. Cette manipulation, qui consiste à copier une commande en RAM:, vous évite de changer de disquette sans arrêt (vous pouvez copier d'autres commandes du tiroir C: en RAM: pour d'autres opérations telles list, dir, etc...).

Amiga DP



Edito

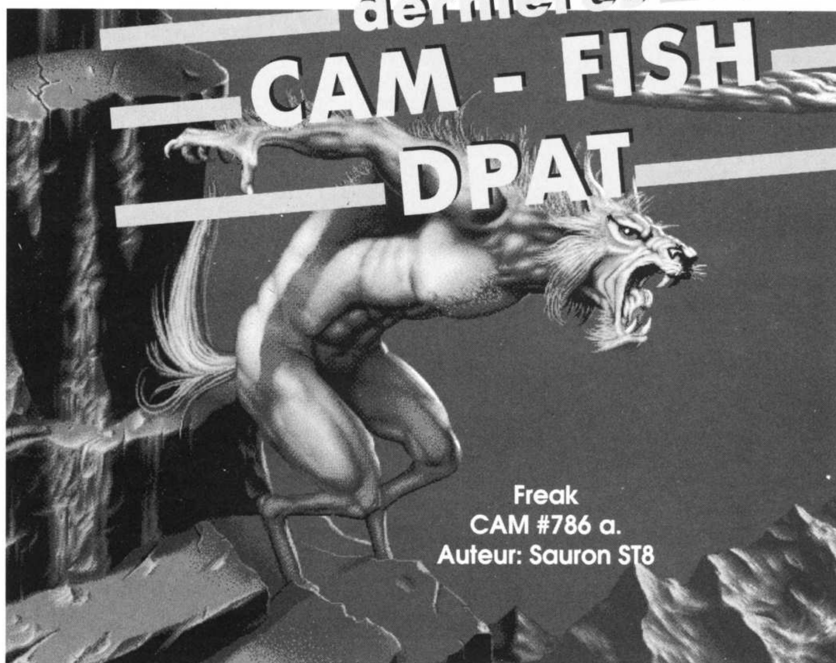
Ceux qui ont connu la revue AmigaDP ont déjà entendu parler du projet de disquettes DPAF Domaine Public Amiga Francisé. Faute d'un nombre de programmes suffisant, cette collection n'avait pas vu le jour à l'époque. Toutefois, nous avons décidé de commencer cette collection à partir de ce mois. Il n'y aura pas forcément une ou deux disquettes par mois (en fait, cela dépend de vous!), mais le principe est intéressant. Cette collection contiendra donc des programmes écrits par des auteurs non francophones (en anglais ou autres) accompagnés de leurs documentations entièrement traduites en français et éventuellement d'une version du programme traduit en français. Si vous avez réalisé une traduction d'un DP, n'hésitez pas à nous la faire parvenir au journal. Si vous n'avez pas contacté l'auteur du programme traduit pour obtenir son accord, nous pouvons nous en charger.

Pencil Dragon
CAM #786 a.
Auteur: Arc Mage

Notre cahier mensuel de NEWS - TESTS et les listings des dernières CAM - FISH DPAT

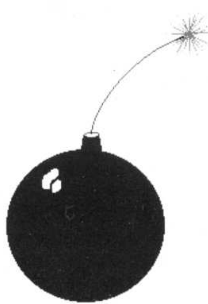


Au fil des pages de la partie DP, vous allez repérer des logiciels qui vous intéressent. Pour vous les procurer, il suffit de contacter, par courrier de préférence, un distributeur ou une association de votre choix, dont les coordonnées figurent dans les publicités et sur la liste Associations. Dans un premier temps, vous pourrez leur demander un catalogue, sur disquette ou sur papier, des DP qu'ils distribuent en échange d'une petite participation aux frais. Ou bien, vous pouvez leur demander directement les logiciels désirés, s'ils annoncent leur disponibilité, en joignant à votre bon de commande, manuscrit ou autre, un chèque correspondant au nombre de disquettes demandées. Le prix des disquettes est généralement aux alentours de 15 francs. Ce prix couvre les frais de port, la duplication, et le support.



Freak
CAM #786 a.
Auteur: Sauron ST8

NEWS DP



Forth

Un nouveau club: "Pour le Forth" vient d'être créé. Les amateurs de Forth peuvent s'y rencontrer et s'entre aider. Le Forth est, paraît-il, un language puissant et facile à apprendre dès que l'on a compris son principe. Ce club est également le distributeur exclusif de l'Helios Forth. *(J.M. Rogero, rue Jean Rogero, 82270 Montpezat de Q. ou téléphoner à Christophe Moreau au 63 04 56 47 le week-end)*

ATOL

La nouvelle association ATOL (Ambitious Team Of Learning) a pour but de lier les utilisateurs professionnels et amateurs par le biais de rencontres, formations et découvertes. En adhérant (30F/mois ou 100F/an), vous aurez droit à un service gratuit d'impression de documents sur imprimante laser ou jet d'encre couleur, au journal ATOL réalisé par et pour ses adhérents, etc... *(ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, tél 43 86 01 59)*

Arts et Images DP

L'association Arts et Images DP vient de naître. Son but: "diffuser des programmes déposés dans le domaine public". (voir rubrique associations)

TIN

Le numéro 3 de Trashcan International News, le disk-mag suisse trimestriel est disponible. C'est le club Amiga Multitask Force qui le conçoit. Ce disk-mag évolue et il souhaite cerner les besoins des membres du club, du débutant à l'initié. Les fichiers texte sont compressés avec XPK et visualisés avec FullView. De nouvelles rubriques attendent les questions des débutants, des groupes de travail vont être mis en place, des contacts ont été établis avec un club en Roumanie, on recherche un caissier pour le club, etc... En bref, le disk-mag indispensable pour les Amigars Suisse *(TIN, CP 297, Bergières, 1000 Lausanne 22, tél 022 369 13 93)*

Fanzine

Nous venons de recevoir le n°4 d'Overscan, un fanzine Amiga bi-mensuel de 20 pages A4 en noir et blanc très bien mis en page (PageStream et ArtExpression) et regorgeant de news, de rubriques graphisme programmation (ASM, Amos), de tests de jeux et démos, et d'une rubrique cinéma. Ce fanzine est disponible uniquement sur abonnement (1,3 ou 6 numéros) au prix de 18 F le numéro. *(Overscan, 55 av J Mermoz, 93120 La Courneuve)*

AmigaMania

L'association AmigaMania vient de créer la collection 'Salade'. Elle contient des utilitaires dans le genre de ceux contenus dans les Fred Fish. La numéro 5 contient AGMSPlaySound, AGMSRecordSound, Fast2Pub 1.0, GigaBankMaker 1.42 demo, KillAGA 2.0, RunLame 1.25, SetChipRev 2.13, SetPatch Update 37.38, Sploin 1.65, UUxT 2.0 et WbInfo

Orion Diffusion

L'association Orion Diffusion déménage (voir rubrique associations)

CAM CAM CAM CAM

mode d'emploi

Vous venez de déballer votre Amiga 600 flambant neuf ou d'occasion (on en trouve à moins de 1000 F), vous avez repéré des programmes qui vous intéressent dans les descriptifs des CAM publiés dans les colonnes d'AmigaNews et vous avez reçu les disquettes désirées après les avoir commandé auprès d'une association DP qui les proposait. Mais vous n'arrivez pas à les utiliser!

Vous êtes resté bloqué devant des messages divers tels 'Archive auto-extractrice à exécuter dans le répertoire désiré' (CAM763a) qui s'affiche lorsqu'on double-clique sur l'icône workbench (message tellement long que l'on ne peut activer la case 'annuler' qu'avec les touches A(miga gauche)+B en utilisant une résolution de base) ou 'Le volume CAM #xxx est protégé en écriture' (CAM787a).

L'astuce, qui devrait être expliquée sur chaque disquette CAM dans un petit fichier read_me, consiste à recopier le fichier .run que l'on désire décompacter (car les fichiers .run et .lha sont des fichiers compactés) vers un device (DF0: par exemple) où il y a de la place (une disquette vierge préalablement formattée ou ram: ou disque dur ou etc...); puis, sous CLI ou Shell, de taper 'DF0:', de valider (touche envoi, retour chariot) puis de taper le nom du programme (xxxxx.run) puis de valider. A ce moment, le programme va se désarchiver sur la disquette et vous verrez défiler les noms des différents fichiers qui s'écriront au fur et à mesure sur la disquette. Vous pouvez aussi taper xxx.run -? pour avoir les informations concernant les fichiers archivés .run.

Flas

Beaucoup de nouveautés ce mois-ci dans Flash-DP, mais aussi des mises à jour attendues.

SuperDashBoard v1.1 CAM#775

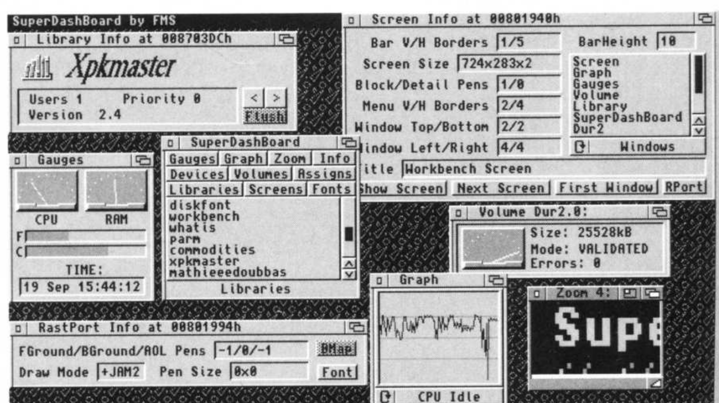
On commence immédiatement avec SuperDashBoard v1.1, un moniteur système qui vous donne tous les renseignements utiles concernant le fonctionnement interne de votre Amiga. A partir d'un premier programme nommé DashBoard, qui se contentait de donner quelques indications sur le temps machine occupé ou l'espace mémoire alloué (à l'aide de petites jauges graphiques très esthétiques) l'auteur a considérablement amélioré le concept, en rajoutant de nouvelles fonctions. Ainsi, on peut à présent consulter des informations concernant les librairies chargées en RAM, les différents devices disponibles, les différents volumes installés, ou encore les écrans et fenêtres ouverts ou les fontes résidentes. Il y a même une loupe intégrée, qui permet d'afficher une partie de l'écran du WorkBench avec un grossissement paramétrable. Tout ceci fait de SuperDashBoard un concurrent sérieux de ARTM ou de Xoper. De plus, et contrairement à ces deux derniers, SuperDashBoard utilise plusieurs fenêtres pour afficher différentes informations, que l'on peut donc visionner simultanément (voir figure). Le seul reproche que l'on puisse encore faire à cet excellent outil, concerne l'impossibilité de modifier les paramètres que l'on consulte. Au final, c'est un bon logiciel, bien écrit et bien présenté. Disponible sur CAM #775.

DigitalBreadBoard v1.1.7, CAM#779

Pour les passionnées d'électronique, qui ne veulent pas investir dans un logiciel professionnel genre ProNet/ProBoard, voici DigitalBreadBoard v1.1.7, sur la CAM #779. Ce programme est un véritable simulateur de circuit logique, entièrement graphique, et supportant toute une panoplie de composants virtuels (portes AND, OR, NOT, NAND, NOR, XOR, flip-flops, Clocks, etc..). Sa principale qualité est sa présentation, très conviviale. On place les composants et les connections à l'aide de la souris, puis on peut mettre en marche le simulateur pour vérifier que le montage fonctionne convenablement (voir figure). On peut également sauver le montage sur disque, ou imprimer le schéma. Cependant, DigitalBreadBoard ne permet pas de créer des circuits imprimés. Dernière remarque: la documentation est fournie au format Amigaguide et il est de bonne qualité !

Smart Play Fish 899

On reste dans le domaine de l'Audio, avec SmartPlay (Fish 899), un petit utilitaire permettant de jouer des modules sous WorkBench. Contrairement à la référence en la matière (Delitracker), SmartPlay n'est pas très "ouvert", et en particulier, on ne peut pas lui rajouter de nouvelles playroutines. L'auteur a plutôt essayé de faire un programme court et rapide, tout en rajoutant des options intéressantes. SmartPlay est capable de jouer une vingtaine de types de modules différents (SOUND/NOISE/PRO Tracker, DSS, Future, SoundMon, SidMon, IFF-SMUS, etc...). Chaque playroutine est en fait une librairie partagée, à placer dans un répertoire dans LIBS: ce qui est un gage d'efficacité. Comme la plupart de ses concurrents, SmartPlay est capable de lire les modules compressés avec PowerPacker ou avec un compresseur XPK. Mais il est aussi capable de décompresser les modules archivés avec Lha/Lzh, ce qui est plus original. Autre option intéressante: "Chip Save" vous permet



SuperDashBoard v1.1(CAM#775)

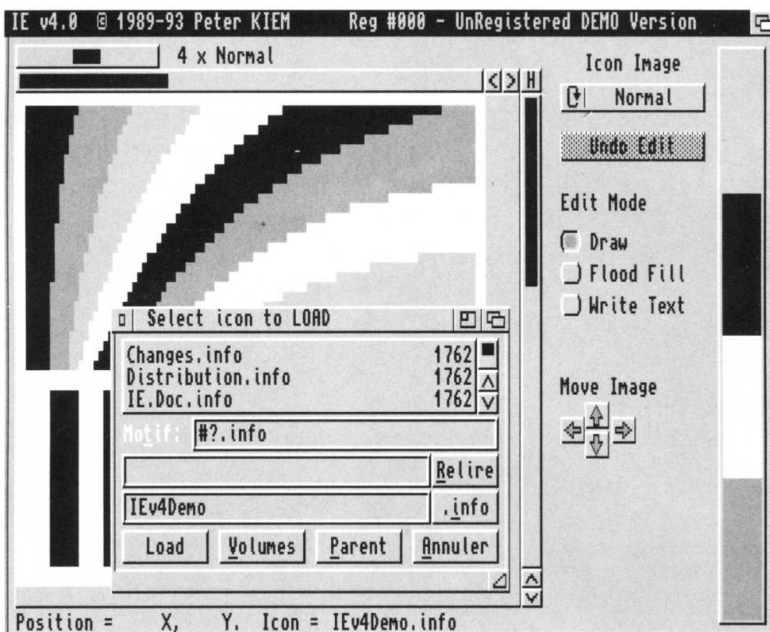
d'économiser un maximum de mémoire CHIP, en plaçant uniquement en CHIP les échantillons des instruments, et en chargeant le reste du module (la partition et les paramètres) en FAST. Ainsi, vous n'avez plus besoin d'un gros bloc de mémoire CHIP continu pour charger un gros module. Celui-ci sera "éparpillé" dans la mémoire, en utilisant le minimum de CHIP. Bien sûr, l'interface de SmartPlay est entièrement graphique, façon "lecteur CD", et elle vous permet de sélectionner très simplement vos modules et de programmer des séquences automatiques (voir figure). L'auteur garantit que le logiciel et les playroutines sont écrits 100% en assembleur hyper-optimisé. Un bon soft à essayer.

PrtSc Fish 897

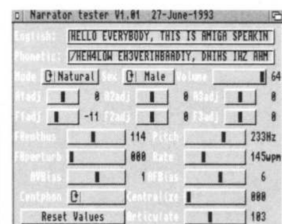
Aviez-vous remarqué que la touche "*" de votre pavé numérique comportait une curieuse inscription "PrtSc" ? C'est l'abréviation de "Print Screen", une option bien connue des utilisateurs de PC, mais totalement inutilisée sur Amiga. Plus pour longtemps, car grâce à PrtSc (version 1.08 sur Fish 897) votre Amiga va pouvoir enfin se servir de cette option méconnue. Le programme est lancé par un simple "run" depuis un Shell. Ensuite, si vous appuyez sur SHIFT et sur la touche marquée "PrtSc", l'écran du premier plan sera immédiatement imprimé. C'est tout simple, mais il fallait y penser!

Narrator tester v1.01 Fish 898

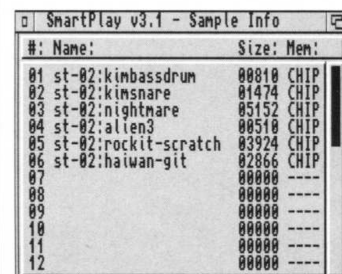
On change complètement de sujet avec Narrator tester v1.01 (sur Fish 898). Cet utilitaire vous permet de vous amuser avec les différents paramètres de la dernière version du narrator.device, chargé de la synthèse de la parole sur l'Amiga. Dans le genre, Narrator tester est sans conteste le plus puissant et le plus réussi que j'aie eu l'occasion de tester. C'est bien simple, on peut absolument TOUT régler : le volume, le sexe du narrator (mâle/femelle) le pitch, le niveau d'articulation des formats, etc... On peut même régler le niveau d'"enthousiasme" ou de "perturbation" du narrator, qui parle alors avec des accents triomphants ou avec une voix pleine d'émotion! Les résultats sont souvent spectaculaires, et ce logiciel prouve que le narrator.device a été largement sous-exploité. On se demande comment Commodore a pu gâcher un concept si original et si prometteur, en tardant à développer une version française, avant d'abandonner finalement le narrator. Un logiciel à découvrir absolument, d'autant plus que les source sont incluses, ce qui vous permettra de développer vous même vos applications utilisant le narrator.

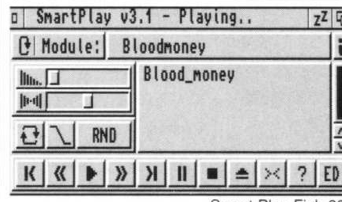


IEv4(Icon Editor V4) Fish 910



Narrator Tester v1.01 Fish 898





Smart Play Fish 899

IEv4 (Icon Editor V4) Fish 910

Le DP du mois est sans conteste IEv4 (Icon Editor V4 - Fish 910) le meilleur éditeur d'icônes que je connaisse. (Ed: Je conteste: Le logiciel du mois est sans conteste DiskSalve II de Dave Haynie! - voir plus loin). Il possède absolument tout ce qu'on peut espérer d'un tel logiciel, et il a été conçu en partie pour tenir compte des nouveaux modes graphiques AA (bien que le nouveau ChipSet ne soit pas absolument nécessaire). Il est très rapide, très ergonomique et il permet bien évidemment d'éditer les informations d'une icône (type, positionnement, default tool, taille de la pile, etc...). L'éditeur graphique est d'une rare puissance pour un tel logiciel (voir figure) et l'on peut travailler sur des icônes de taille gigantesque (jusqu'à 640*256 pixels!). On peut bien sûr dessiner à la souris, remplir au pinceau et décaler l'image, mais on peut aussi AGRANDIR ou RETRECIR l'image, importer des graphismes, et travailler avec plusieurs échelles de taille. On peut même générer un source C décrivant totalement la structure et les données d'une icône, afin de l'incorporer dans un programme! Cet éditeur est une pure merveille, et je ne peux que conseiller de vous le procurer au plus vite. Le mieux est encore de le commander directement auprès de son auteur (Peter Kiem, 15 Penfold St, Hillcrest, QLD 4118, Australia) car la version démo n'est pas très utilisable, dans la mesure où le programme se termine automatiquement après chaque sauvegarde. L'auteur réclame $20 pour son travail, ce qui est tout à fait raisonnable si l'on considère le niveau atteint par ce logiciel!

JEUX

Notre rubrique Flash-DP ne serait pas complète s'il n'y avait pas un jeu. On a d'ailleurs pu constater les progrès réalisés dans le domaine de la qualité des jeux en DP. Ce mois-ci, ma préférence va à Robouldix (Fish 900), un clone du célèbre BoulderDash, mais qui offre des options inédites et très amusantes. La réalisation est parfaite, la musique très entraînante, le jeu peut être installé sur disque dur et il fonctionne parfaitement en multi-tâche. Bref, Robouldix vous fera passer de très bons moments, même s'il s'avère assez difficile au départ !

Pour terminer, venons-en à des mises à jour de quelques logiciels vedettes du DP. Viewtek, le meilleur utilitaire pour montrer des images aux formats ILBM, GIF et JPEG, en est désormais à sa version 1.05 (Fish 903). DiskSalv II le fameux "sauveur" de fichiers perdus, est disponible en version 11.27 sur CAM #775. MuchMore, le célèbre afficheur de texte, se voit maintenant localisé, dans sa version 3.2.10 sur la CAM #776. Enfin, AZ, le fameux éditeur de texte, nous revient dans une version remise au goût du jour, avec quelques améliorations indispensables (version 1.54 sur CAM #776).

Voilà, c'est fini pour ce mois-ci! Un dernier conseil toutefois: on ne le répètera jamais assez, la bonne santé commerciale d'un ordinateur est liée directement au nombre de logiciels disponibles. Parce que l'Amiga est une machine extraordinaire, parce que son système d'exploitation est unique, parce que tous les jours, au quatre coins du monde, des ingénieurs, des chercheurs, des étudiants, des passionnés, travaillent sans relâche pour écrire des programmes, parfois juste pour le "Fun", nous avons la chance inouïe de pouvoir bénéficier d'une des plus grande bibliothèques de logiciels en domaine public. Pour que cette situation persiste, IL FAUT récompenser les créateurs, en se procurant le plus souvent possible des version enregistrées des programmes que l'on utilise. Ce simple geste de sympathie et d'encouragement peut aider l'Amiga à résister à la concurrence !

Gilles Soulet
soulet@eis.enac.dgac.fr

CAM

CAM #775 a&b

Utilitaires divers

a - AUSH v3.10

AUSH (Amiga Ultimate SHell) est un interpréteur de commande. C'est une alternative au Shell de Commodore. Binaire seul. Auteur: Denis Gounelle

KCommodity v2.5a

Nouvelle version de cette commodité multifonctionnelle populaire pour système 2.0 ou +. Ecrit en assembleur. Shareware. Source fourni. Auteur: Kai Iske

TrashMaster v1.5

C'est une "super trashcan". Binaire seul. Auteur: Aric R. Caley et Greywire designs

b - BEAV v1.40

"Binary Editor And Viewer" est un éditeur de fichiers binaires. Le mode de fonctionnement de BEAV est basé sur Microemacs. Source inclus. Auteur: Peter Reilley. Adaptation Amiga par Simon J. Raybould

ClickDepth v1.0

Une petite commodité (2K) qui vous permet d'ajuster la profondeur des fenêtres en utilisant la souris. Binaire seul. Auteur: Anders Hammarquist

DiskSalvII r11.27

Un utilitaire de réparation pour toute unité de disks et pour tous types de fichiers. Il dispose d'une interface Intuition complète et utilise la localisation. Les catalogues sont inclus pour le danois, le français, l'allemand, l'anglais et le suédois. Nécessite l'AmigaOS 2.04 ou +. Binaire seul. Auteur: Dave Haynie

DiskTest v2.10

Un programme qui teste l'intégrité des disquettes. Il dispose d'une AppWindow et supporte la librairie ASL. Nécessite l'AmigaDOS 2.04 ou +. Domaine Public. Source fourni. Auteur: Maurizio Loreti

HuntWindow v3.2

Sous système 2.0, vos écrans peuvent être plus grands que la résolution de votre moniteur. HuntWindows recherche la fenêtre active sur laquelle il centre l'écran. C'est une commodité disposant d'une interface graphique. Source en Assembleur fourni. Auteur: Jörg Bublath

RTtoKD v1.0

Remplace les boîtes de requête fichiers de la librairie reqtools par celles de la librairie kd freq quand c'est possible. Ces deux librairies sont incluses. RTtoKD est FreeWare. Le source commenté est fourni. Auteur: Frédéric Delacroix

SuperDashBoard v1.1

SuperDashBoard est inspiré de DashBoard (DB). DB est un moniteur système simple tel Perf, PerfMeter ou SpySys. Binaire seul. Auteur: Marat Sh. Fayzullin

TaskY v1.0

TaskY est inspiré de TaskX de Steve Tibbet. Il liste toutes les tâches lancées sur votre Amiga et permet d'effectuer des manipulations simples. Source fourni. Auteur: Martin W. Scott

TitleClock v1.0

TitleClock est une petite commodité (3K) qui fait ressortir une horloge sur le coin supérieur droit de la barre de titre des écrans. Binaire seul. Auteur: Anders Hammarquist

TrashIcon v1.6

Une icône application OS2.04 pour effacer des fichiers. Vous pourrez y jeter les fichiers indésirables quel que soit l'endroit où ils se trouvent. Binaire seul. Auteur: Mark McPherson

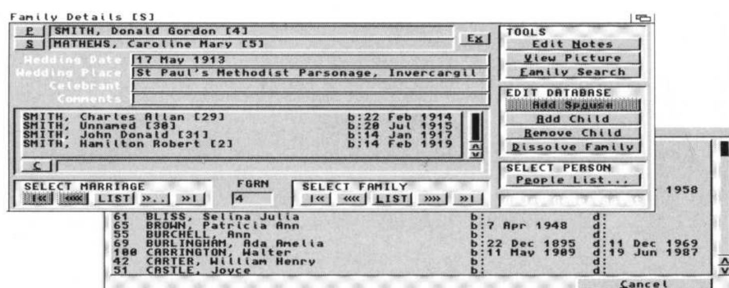
TSIcon v1.00

TSIcon propose une méthode simple pour obtenir des AppIcons et des AppWindows animées sur le Workbench. Source C fourni. Auteur: mpaddock

Zoom! v1.3

Zoom! ouvre une petite fenêtre de taille redéfinissable sur l'écran de votre Workbench et y affiche un zoom de ce qui se trouve en dessous du pointeur de votre souris. Binaire seul. Auteur: Stefano Reksten

Si vous trouvez votre Workbench monotone, essayez MagicWB (CAM782). Vous aurez alors de superbes icônes sur fond marbré. Effet garanti. Les nostalgiques du C64 reverront avec plaisir des graphismes de leur ancienne machine avec ShowVIC (CAM785). (Ed: et surtout, ne pas ratez DiskSalvII sur CAM # 775 b !)



ArJay Genealogist v3.04

CAM #776 a&b

Utilitaires domestiques

a - ArJay Genealogist v3.04

ArJay Genealogist est une base de données spécialisée pour gérer des informations généalogiques (jusqu'à 1000 personnes par base). Requiert l'AmigaDOS 2.04 ou +. 1Mo recommandé. Binaire seul. Auteur: Robbie J Akins

Cardbase v1.0

Cardbase est destiné aux collectionneurs de cartes de visite. Version d'évaluation fournie. Binaire seul. Auteur: Vic Freed

HomeManager Pro v1.27 demo

C'est la réalisation finale d'un programme qui fut appelé à l'origine Home Sweet Home. Il contient une liste des choses à faire, un blocnotes (ASCII et ANSI), une base de données pour un inventaire personnel, une liste de numéros de téléphone, un portefeuille (base de données pour les cartes de crédit) et les codes téléphoniques des régions (pour le monde entier). Binaire seul. Auteur: Itchycoo Productions

IguanaLoan v1.0

Ce programme calcule au choix le montant d'un emprunt, son taux d'intérêt, sa durée ou le montant des remboursements mensuels. Binaire seul. Auteur: Richard McGowen

JMore v0.03

Un programme de type More mais en japonais qui permet de lire les documents en Kanji. Source fourni. Auteur: H. Ohkubo

MultiPrint v2.01

Un programme pour imprimer des fichiers recto verso, avec plusieurs colonnes, en très petit ou en très large. Source en M2Sprint Modula2 disponible auprès de l'auteur. Auteur: John Matthews

Paginate v1.00

Peut faire à la fois la pagination et le numérotage des lignes dans les fichiers. Binaire seul. Auteur: Fergus Duniho

b - AZ v1.54

Un éditeur de texte rapide, simple à utiliser et... en français. Contrairement à un traitement de texte, AZ n'ajoute pas à l'enregistrement des commandes codées ou interprétées pour modifier l'affichage ou l'impression (formatage, justification, changement de police, etc...). Binaire seul. Auteur: Jean-Michel Forgeas

DocDumpDrv

Davantage de pilotes d'imprimantes pour DocDumpV3.6 (CAM 720). Sont inclus les pilotes pour HPDeskjet+, HPDeskjet500 et HPLaserjet SeriesII. La version LaserJet utilise une 'softfont' qui est incluse. Auteur: Robert Grob

GoldED v0.91

Cet éditeur a été conçu pour fonctionner avec l'OS2.1/3.0, un CPU rapide, suffisamment de mémoire et un disque dur. Binaire seul. Auteur: Dietmar Eilert

Moor v1.6

Encore un afficheur de texte. Il reconnaît les fichiers au format Powerpacker, utilise Reqtools, et peut manipuler les codes et tabulations ANSI. Binaire seul. Auteur: John Babina II

MuchMore v3.2.10

Ce classique du type "more", "less", etc... peut afficher des fichiers compressés avec xpk. Il est désormais localisé (catalo-

gue allemand inclus). Source en Modula fourni. Auteur: Christian Stiens

PrintManager v2.0

Un spooler d'imprimante pour AmigaDOS 2.0 ou +. Fonctionne avec tous les programmes qui utilisent le port série ou parallèle. Il a une interface Intuition. Binaire seul. Auteur: Nicola Salmoria



#777 a, b & c

Télécommunication

a, b & c - AmiTCP v1.0

AmiTCP/IP est le premier protocole TCP/IP disponible pour l'interface SANA II. Il dispose d'un port ARexx et de 200 pages de documentation. Source complète fourni. Auteurs: The AmiTCP/IP Group

a - GuiArc v1.10

Une interface graphique pour les archiveurs qui ne fonctionnent que sous CLI tels lha, arc, ape, zoo. Ces archiveurs ne sont pas inclus. Nécessite l'AmigaDOS 2.0+. Freeware. Binaire seul. Auteur: Patrick Van Beem

b - Floozy v1.0204

Désassemble le 'Foozle FidoNet mail management system logfile' pour le transformer en statistiques claires. Nécessite le Kickstart 1.3 ou 2.0. Binaire seul. Freeware. Auteur: Bob Rye

PhoneBill v1.0

PhoneBill est un programme qui calcule le coût des communications téléphoniques de votre modem. Le programme est configuré pour les utilisateurs hollandais. Binaire seul. Auteur: Raymond Penners

PhoneList

Une base de données pour numéros de téléphone. Auteur: Michael Hoffmann

SerialPatch v2.000

Ce programme est conçu pour les personnes qui ont besoin d'un serial.device spécial pour utiliser une carte avec plusieurs ports série et parallèle. Sources inclus en Asm. Auteur: Peter Simons

Unzip v5.1d3xi

Cette archive contient UnZip, FunZip et Zipinfo. Diffusion Bêta.

XEMhexLibrary v4.5

Le programme XEmHex affiche, sur la partie gauche de l'écran, les caractères en hexadécimal et sur la partie droite, les caractères dans une autre notation si cela est possible. Auteur: Ueli Kaufmann

c - CyberPager v1.2

Le programme CyberPager permet d'envoyer des pages alphanumériques grâce au protocole IXO. Source fourni. Auteur: Christopher A. Wichura

FC v1.01

Permet aux autres sites de changer leur 'newsfeed' sans interaction de l'administrateur du système. Ecrit pour AmigaUUCP V1.16. Source fourni. Auteur: Stefan G. Berg

NetworkSupport

La librairie NetworkSupport permet d'ouvrir et de fermer automatiquement des librairies communes de réseaux. Source fourni. Auteur: Hakan Tandogan

PLIP v38.7

PLIP est un pilote de réseau conforme au standard SANA2. Il permet de relier deux Amiga en utilisant le port parallèle. La vitesse de transfert est d'environ 40 K/seconde. Binaire seul. Auteur: Olvier Wagner

RexxSerDev Library v5.0

La librairie rexxserdev a été écrite pour disposer d'une interface entre les programmes ARexx et n'importe quel device série Amiga. Binaire seul. Auteur: Joseph M. Stivaletta

SANA SlipDevice

C'est une version modifiée et corrigée du split.device. Source fourni. Auteur: Olaf Seibert

XferqLibrary v1.8

C'est une version BETA du 'XferQ queue management system'. Source fourni. Auteur: David Jones



#778 a & b

Clip Art

a - AdCuts

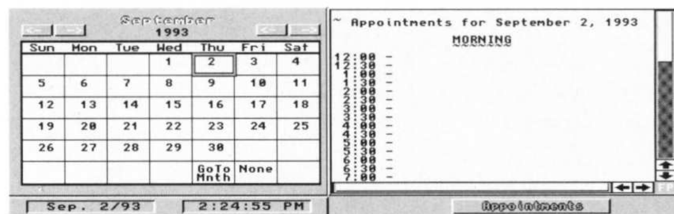
8 Clip Art au format EPS. Auteur: Keely Swenson. Source: America Online

Calligraphic & Ornament

Des lettres capitales décoratives avec les accents (format EPS). Auteur: Keely Swenson. Source: America Online. Freeware par John McAdams

FusionGraphic

17 Clip Art Adobe Illustrator: Aerobics, f16 side view, f16 top view, fixed launcher, F Exec Phone, kitty hawk, laurel, Louisiana, Mac II, Mail, Modern Phone, M on the Run, Orcas, Power Lines, Road Scene, SAmerica Line, Shuttle Prelaunch. Auteur: FusionGraphic



HomeManagerPro v1.27 (CAM#776)



AZ v1.54 (CAM#776)

mac EPS

6 Clip Art Adobe Illustrator: cornucopia, Golfer, Micelle, Rose, Spitfire, The Beatles. Source: mac. archive. umich. edu (université du Michigan)

SLogic Comp Clip Sample

3 Clip Art Adobe Illustrator représentant un A1000, un A570 et un OKI400. Auteur: SoftLogik

SLogic Flag Clip Sample

5 Clip Art Adobe Illustrator qui représentent des drapeaux: ANTIGUA, CUBA, MARSHALL, SRI-LANKA. Auteur: SoftLogik

b - 6miscEPS AI

6 Clip Art Adobe Illustrator: in a rush, jet 5, mstand 3, meeting, ok, speaker silhouette qui proviennent du ftp: mac.archive. umich. edu (université du Michigan)

AEepsImport

Module d'importation pour Pagestream, Module d'importation EPS pour Art Expressions version 2.2.1. Auteur: SoftLogic

Art Expression Pantone

730 compositions de couleurs Pantone. Ce fichier est destiné à être utilisé avec Art Expressions

DisneyEPS

Quatre Clip Art Adobe Illustrator ayant rapport avec Disney: Donald Duck, Mickey & Minnie, Mickey Mouse, Mickey s Head. Source: mac. archive. umich. edu (université du Michigan)

Dolan

19 images Adobe Illustrator: burgler, ram, 3 compass pics, cartoon, knight, soccer ball, teddy bear, dollar sign, spy glass, buoy, bomb, 8 ball, skull and crossbones, etc... Emailware de Paul Dolan

EPS Set

33 clip art au format Adobe Illustrator: Brush, Bus, CD, Closed padlock, Diskette, Drafting, Fat pencil, Heart health, Home, Keys, Left fist, Mac, Magic rabbit, Music, No magnets, Open padlock tilt, Paperclip, Pen H, Pen V, Pushpin, Right fist, Ship, Snowflake 1, Snowflake 2, Snowflake 3, Snowflake 4, Spring Fall clocks, Stars & stripes, Swiss knife, Telephone, Tickets, Umbrella, US map. Auteur: Andy Baird

Illustrator Import

Ce module pourra importer des fichiers EPS Adobe Illustrator dans PageStream 2.x en tant qu'objets éditables. Auteur: SoftLogik

ROC Star

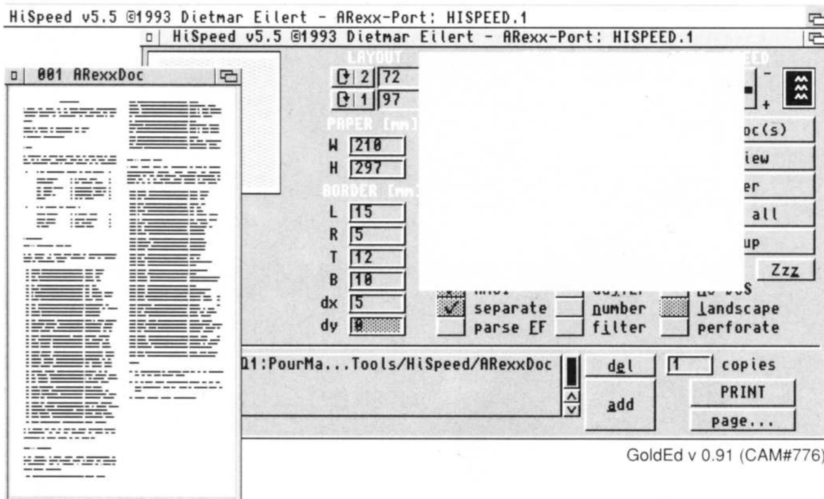
Portrait en nuances de gris de Charles Dutton (une star TV de Fox Network USA). Créé au format Adobe Illustrator 3.0

sw eps icon1 89

Une collection d'icônes standards Mac dessinées avec Adobe Illustrator et sauvées au format EPS. Origine: "The Source"

ValentineEPS

3 Clip Art Adobe Illustrator se rapportant à la Saint Valentin: cupid & heart, Happy Valentine, heart. Source: mac. archive. umich. edu (université du Michigan)



GoldEd v 0.91 (CAM#776)

Wizard
Le dessin d'un magicien avec beaucoup de détails. Format EPS. Créé avec Illustrator 88.



#779 a&b

Hardware

a - 68HC11 package
Des utilitaires pour programmer le microcontrôleur 6811

DigitalBreadboard v1.1.7
Digital Breadboard est un simulateur de circuit logique digital avec une GUI complète. Nécessite l'AmigaDOS 2.x. Freeware. Binaire seul. Auteur: Dan Griffin

GASS v1.10
GASS est un assembleur 6510 pour l'Amiga. Binaire seul. Auteur: Kajetan Hinner

IBMKeyboardInterface
Ce fichier contient un plan détaillé pour connecter un clavier IBM PC sur l'Amiga. Auteur: Eric Rudolph

SAPEP v2.0
SAPEP est un programmeur d'Eprom. Il permet de programmer une grande variété de chips. Auteur: John Kamchen

TheRef v4.3
THEREF(tm) est un ensemble de textes au format ASCII décrivant les connections SCSI, IDE, les caractéristiques techniques de la plupart des disques durs, lecteurs de disquettes, lecteurs optiques, contrôleurs, etc... disponibles sur le marché. Ces informations se trouvent dans des fichiers prêts à être imprimés. Auteur: multiples

UDraw v1.0
UDraw permet de dessiner des diagrammes schématiques. Binaire seul. Auteur: Ron Stefkovich

b - A1200 Hack
Une solution pour installer un disque dur IDE 3"1/2 à la place du lecteur de disquette interne. Auteur: Silicon Synapse Electronics & John Kamchen

Adev11 v2.0
Un système de développement complet pour le processeur 68HC11 de Motorola. Il inclut un macro assembleur, un linker, les bibliothèques, un téléchargeur et un désassembleur. Le source est fourni. Auteur: Stan Burton

ADigit
Un schéma pour construire un digitaliseur audio pour moins de 20 dollars. Auteur: Jamie C. Mueller

HDFixer v2.00
Parmi les nouveaux 3000, certains sont équipés de lecteurs haute densité. Le kickstart 37.175 ne supporte pas complètement ce type de drive et HDFixer pallie ce manque au moyen d'un patch. Précédente version 1.10. Binaire seul. Auteur: Peter-Iver Edert

LogicPlotDemo v1.00
LogicPlot est un programme de simulation de circuits logiques. Avec lui, vous pouvez concevoir un circuit digital en utilisant différents composants logiques. Binaire seul. Auteur: Cyrus Michael Sanii

LogicShop v1.1
Permet de construire et de tester des circuits logiques à partir d'une interface Intuition. Binaire seul. Freeware. Auteur: Kenny Nagy

MacFloppyPCB v1.01
Une interface Amiga pour connecter un lecteur de disquettes MacIntosh de 800Ko. Auteur: Bjarne Rasmussen

OMTI
Il s'agit du pilote complet pour le disque dur Omti (pour PC) connecté à l'Amiga. Il contient le device et des programmes de maintenance en ASM et en C. Sources complets fournis. Fonctionne sous AmigaOS 1.3 et 2.04

RCFilters v1.1
Filters 1.1 peut être utilisé par les personnes qui travaillent dans l'électronique et qui doivent développer un réseau de filtres RC. Binaire seul. Auteur: Win Van den Broeck

TTL v2
Ce petit programme identifie les puces TTL de type 74 (ex: 74LS76) en examinant les deux derniers chiffres que vous indiquerez au clavier. Auteur: Paul O' Flynn



#780 a & b

Utilitaires Graphiques

a - AccuTrans 3Ddemo
AccuTrans 3D transfère les fichiers objets en 3 dimensions entre différents formats: AutoCAD DXF, Imagine et Lightwave. Pour cette version démo, les fichiers 3D ne peuvent pas contenir plus de 100 points. Binaire seul. Auteur: MicroMouse Productions

Clouds v2.1
Ce programme génère aléatoirement des nuages sur votre écran. Vous pouvez les sauver en IFF. Utilise les spécificités AGA. Fonctionne sur tout Amiga. Domaine Public, source complet en KICKPASCAL. Auteur: Daniel Amor

Sisys v1.5
Sisys est un traceur de surfaces en 3D, qui dispose notamment d'un mode d'éclairage.Les dessins obtenus, en 16 ou 32 couleurs, peuvent être sauvegardés au format IFF. Il dispose d'une interface graphique sous Intuition. Binaire seul. Auteur: François Paulhiac

b - FastGIF II v1.08
Un afficheur d'images au format GIF avec interface graphique. Il supporte l'affichage AGA et est compatible GIF89a. Versions française et anglaise. Précédente version 1.05. Shareware. Binaire seul. Auteur: Christophe Passuello

GifInfo v1.13
Un petit programme qui vous donne des informations sur les fichiers au format GIF. Documentation en français et en anglais. Binaire seul. Auteur: Christophe Passuello

HPCDtoPPM v0.5
Ce programme convertit les images en provenance d'un PhotoCD vers le format ppm de pbmplus. Source fourni. Auteur: Hadmut Danisch

MainActor v1.11
Un paquetage qui contient des modules pour différents formats d'animations et d'images. Un port Arexx est intégré. Binaire seul. Auteur: Markus Moenig

MakroStudio v1.0demo
Un programme qui écrit des scripts ARexx pour ADPro et Morph+. Il supporte le PCP et FRED. Binaire seul. Auteur: ImageArts

TGA 2 IFF v1.0
TGA2iff est un utilitaire qui permet de convertir les images au format targa vers le format iff 12 ou 24 bitplanes. Binaire seul. Auteur: Giuseppe Sacco

TSMorph v2.0
TSMorph est un logiciel de morphing. Binaire seul. Auteur: M J Paddock



#781 a & b

Jeux divers

a - ARoach v1.0
Ce programme affiche de dégoûtants cafards qui rampent partout sur l'écran jusqu'à ce qu'ils puissent aller se cacher sous une fenêtre. Source fourni. Auteur: Stefan Winterstein

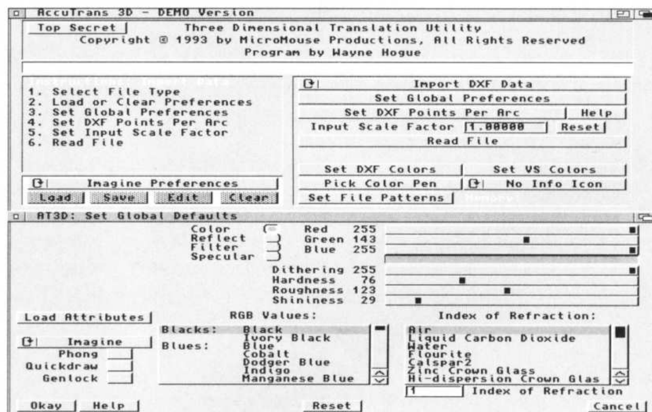
Courli v1.1
Un jeu comme Crillion sur C64. La documentation n'est disponible qu'en allemand, mais il se joue facilement. Binaire seul. Auteur: Christian Krass

Cross v5.1
Un programme qui crée des mots croisés. Il dispose d'un fichier de messages qui permet une traduction facile dans la plupart des langages... Déjà installé en anglais et en allemand. Précédente version 4.1. Source en M2Amiga Modula2. Auteur: Jurgen Weinelt

Dogfight v1.0
En 1916, vous pilotez un avion britannique et devez affronter votre adversaire humain qui pilote un avion allemand. Binaire seul. Auteur: Richard Ling

ParaDroid II
Un jeu d'arcade avec une stratégie progressive. Binaire seul. Auteur: Marc S. Seter

Targis
Un jeu style Lode Runner avec éditeur de niveaux. Binaire seul. Auteur: David Ashley



Accutrans 3Ddémo (CAM#780)

b - ArmyMiner v1.3

Un classique jeu de déminage. Il fonctionne sous Kickstart 1.3 et 2.0 en NTSC ou PAL. Précédente version 1.0. Binaire seul. Auteur: Alain Laferriere

Atoms v1.0

Un jeu pour 2 à 6 joueurs où le but est de posséder le plus d'atomes à la fin du jeu. Binaire seul. Auteur: John Girvin

BioRhythm v2.2

Un programme basé intuition qui calcule vos trois niveaux de biorythme et les imprime éventuellement. Précédente version 1.0. Binaire seul. Version PAL. Source en C disponible sur demande à l'auteur. Auteur: Thomas Arnfeldt

JB Poker v1.0

Un jeu de Poker programmé en Amos. Binaire seul. Auteur: Richard Ling

Luffar v1.0

Un jeu de Morpion. Le but du jeu est d'aligner 5 pions avant que votre adversaire n'en fasse de même. Pour 0, 1 ou 2 joueurs. Freeware, binaire seul. Source disponible chez l'auteur: Magnus Enarsson

Mine v1.8

Une version Modula2 d'un ancien jeu de déminage de champ de mines. Précédente version 1.6. Requiert l'AmigaDOS 2.0. Source fourni. Auteur: Thomas Ansorge

SizeTris v1.0

SizeTris est un clône de Tetris. Il est multitâche et se joue dans une fenêtre de taille et position ajustables. Binaire seul. Auteur: Jure Vrhovnik

SolitaireSampler

Une collection de cinq jeux de cartes de type Solitaire: Carlton, Martha, Pas Seul, Slider et Poker Squares. Aides en ligne et instructions incluses. Exécutable seul. Auteur: Richard Brown & Tower Software

Spider v1.1

Un jeu de cartes de type Solitaire. Binaire seul. Adapté par Vincent Loechner

UniversalConquest v1.08

Un jeu de stratégie où deux joueurs s'affrontent pour contrôler l'univers. Des sons et des images digitalisés sont inclus. Compatible avec le WB 1.3 & 2.x. Binaire seul. Auteur: Randy Wing

WBTris v1.54

Un petit jeu dans le style de Tetris avec beaucoup d'options. Fonctionne seulement sur le Workbench 2.0 ou +. Le source est fourni et peut être compilé avec Dice V2.06.37 (version enregistrée seulement). Auteur: Dirk Böhmer & Ralf Pieper

CAM #782 a&b

Icônes, fontes & pattern

a - Carter 8 Color Icons

Des icônes 8 couleurs pour le Workbench 2.1. Auteur: Travis Carter

IBM 16colorIcons

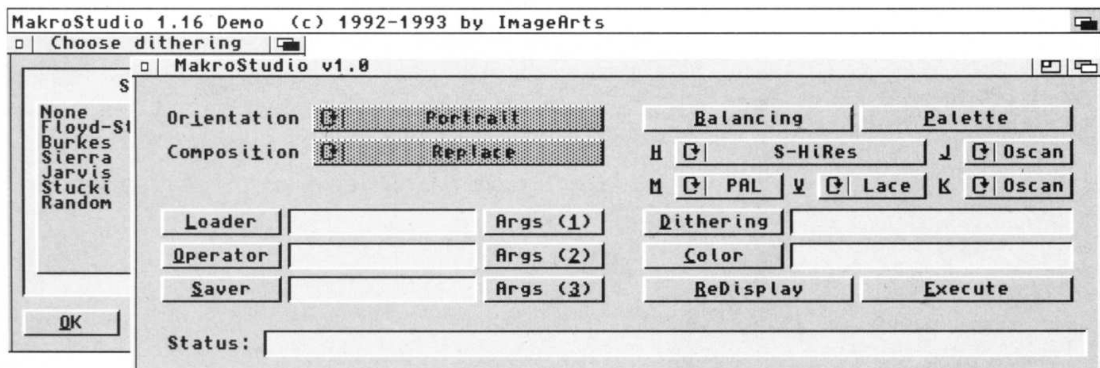
Des icônes pour Windows et OS/2 qui ont été converties pour devenir des icônes Amiga. Converties par Ed Berger

IconRDMmed8

Version 8 couleurs moyenne résolution des icônes de Roger McVey. Auteur: Michel Faubert

MagicWB

Ce packetage contient un jeu d'icônes système standard ainsi que d'autres dessinées dans un style nouveau. Si vous les aimez, une procédure d'installation vous permettra de remplacer automatiquement vos anciennes icônes par celles-ci (grâce à Installer). 40 patterns pour le fond de votre Workbench sont également li-



MakroStudio v1.0 (CAM#780)

vrées. Une importante documentation est incluse. Requiert le Workbench 2.04 et +, et de préférence un disque dur. Auteur: Martin Huttenloher

b - AGA Color Icons
De belles icônes dessinées par Roger McVey qui ont été retravaillées pour s'accommoder avec les couleurs du système 3.0. Auteur: Philip A. Vedovatti

AnimBrushes
Huit 'AnimBrushes' à utiliser avec ToolManager 2.0. Elles sont conçues pour un écran quatre couleurs, haute résolution et non entrelacé. Auteur: Gérard Cornu

DisneysIcons
6 icônes qui représentent des personnages de Disney. Ces icônes sont destinées au Workbench 2.0 ou +. Auteur: Rickster

DockBrushes
Une cinquantaine de brushes en 16, 8 et 4 couleurs à utiliser avec ToolManager, AmiDock ou juste en tant qu'icônes. Auteur: David Voy

DockImages
Une collection d'images pour AmiDock ou pour ToolManager ou autres programmes similaires. Auteurs: variés, images collectées par Wolf-Peter Dehnick

DWF PreSets v2
Quelques 'presets' à utiliser avec la version 2.04 du système Amiga. Il vous suffira de cliquer sur les icônes pour changer les 'presets' sans devoir utiliser les outils de préférence. Auteur: David W. Ferguson

Icons
Des icônes qui peuvent être utilisées dans la fenêtre dock de ToolManager. Il y a quelques trucs et astuces dans la documentation. Auteur: Andre Weissflog

IsoIcons8
Des icônes 8 couleurs pour le WorkBench 2.04. Ces icônes sont les adaptations des icônes 16 couleurs conçues par Roger McVey. Auteur: Eric Penn

MyIcons
Une collection d'icônes pour le Workbench. Auteur: Alexander Rhein

OS2 Icons
Ces icônes sont inspirées d'icônes pour OS2 & Windows. Auteur: Ed Berger

PrefsIcons
Des icônes 8 couleurs pour le tiroir Preferences du Workbench 2.1 ou 3.0. Auteur: Christoph Feck

Tm2Icons
Des icônes 8 couleurs pour le Workbench 2.04 ou 3.0. Auteur: Steve Middleton

WDIcons
Une collection d'icônes 40x40 8 couleurs pour système 2.04+. Auteur: Walter Doerwald



#783 a&b
Utilitaires divers

a - AZap v2.06
AZap est un éditeur binaire. Précédente version 2.01. Binaire seul. Auteur: Denis Gounelle

Blanker v37.8
Un économiseur d'écran. Le source est fourni ainsi que quelques modules d'extinction. Auteur: Michael D. Bayne

CShell v5.31
CShell se propose de remplacer le Shell standard de l'Amiga. Source fourni. Auteur: Andreas M. Kirchwitz

DiskCat v1.3
DiskCat est un programme qui permet de faire un catalogue de vos disquettes. Requiert le KickStart 2.04+. Binaire seul. Auteur: Kenny E. Nagy

PowerCache v37.46
PowerCache est un nouveau programme qui permet d'installer un cache pour augmenter les performances de votre système de façon significative. Il dispose d'une interface Intuition. Binaire seul. Auteur: Michael Berg

b - AppMenu v1.4
Un utilitaire pour Workbench 2.x ou +. Il ajoute des menus au menu 'Tools' du Workbench. Binaire seul. Auteur: Marius Chwalczyk

ARestaure v2.03
Ce petit programme restaure des fichiers accidentellement effacés grâce à une interface Intuition en différentes langues (anglais, français, allemand). Binaire seul. Auteur: Jehan-Yves Proux

CFN v1.0
Quand vous travaillez dans le Shell, CFN vous permet de compléter les noms des fichiers en tapant la première lettre du nom du fichier souhaité puis en pressant sur la touche <TAB>. Pour système 2.04 et +. Source fourni. Auteur: Andreas Günther

FileRexx v1.3
FileRexx ouvre une boîte de requête de fichier ASL sur les écrans publics et imprime le fichier ou le répertoire sélectionné vers StdOut, dans une variable d'environnement, ou dans une variable arexx. Binaire seul. Auteurs: Michael Hohmann et hartmut Goebel

Fill v1.0
Permet de copier et déplacer plusieurs fichiers à la fois en optimisant l'espace disque et en évitant de fractionner les fichiers. Précédente version 0.12b. Compatible KickStart 1.3 et +. Source fourni. Auteur: Barry Wills

Find v1.0
Un programme de recherche de mots dans un fichier. Requiert OS2.04 ou +. Support commodité et ARexx. Manuel au format AmigaGuide. Source inclus. Auteur: Karlheinz Klingbeil

LCD Calculator v1.258
Une calculatrice d'aspect agréable écrite en JForth. Compatible Amiga 500/2000 et 1000. Binaire seul. Auteur: Mike Haas

MRIconSort v1.01
Un petit outil qui pourra classer ou aligner vos icônes par ordre alphabétique et créer des icônes pour les fichiers et répertoires qui n'en ont pas. Binaire seul. Auteur: Mark R. Rinfret

MSM v1.9
Martins System Monitor. MSM est un moniteur système temps réel. Binaire seul. Auteur: Martin Ozolins

MyMouse v1.0
MyMouse est un utilitaire basé sur "QMouse" de Dan Babock. Source en Asm fourni. Auteur: Andrew Forrest

PPMC v1.3
Le 'Powerpacker Mini Clone' est la symbiose des librairies powerpacker et gadtools. Il supporte la localisation avec le Workbench 2.1 ou +. Précédente version 1.2c. Source fourni. Auteur: Reza Elghazi

SCSIutil v1.815b
Un utilitaire CLI donnant accès à des commandes spécifiques aux disques durs SCSI. Précédente version 1.0. Freeware. Source fourni. Auteur: Gary Duncan

SKick v3.43
SKick permet de démarrer avec n'importe quelle autre version du Kickstart dans la RAM. Skick est écrit en assembleur. Binaire seul. Auteur: Sinsoft

SnapWindow v1.0
Un petit utilitaire qui vous permet d'activer des fenêtres grâce aux touches de fonction. Binaire seul. Auteur: Jason Scott Chvat

SunWindow v1.6d
Une "Sun Window" pour Amiga. Documentation en allemand seulement mais le menu du programme est en anglais. Binaire seul. Auteur: Bernhard Scholz



#784 a&b
Fontes Adobe Type 1

a - Adlib, BeeBopp, Black Adderll, Busorama, Flash, France, FrankfurtGothic, Fujiyama, Glypic

b - Graphik, GraphikShadow, Helvetica, Kabel, Koala, Lithos, Mistral, Paintbrush, PaperClip, Papyrus, Rodchenko, Shelley



#785 a&b
Émulation

a - MacTools v2.0b1
C'est une version Amiga de MacTools2.0b1. Binaire seul. Adapté par Michael Franke

ShowVIC v3.01

Convertit et affiche les images bitmaps du Commodore 64. ShowVic identifie et convertit automatiquement les formats Koala, Artist 64, Art Studio, Advanced Art Studio, Image System, Blazing Paddles, Vidcom 64, Doodle, FLI et PageFox. Binaire seul. Auteur: Matt Francis

Spectrum v1.7

Ce programme émule un Sinclair ZX Spectrum de 48Ko équipé d'un Z80. Binaire seul. Auteur: Peter McGavin

b - 8SVX2HP48SX v1.1

Permet de convertir un échantillon Amiga au format IFF8SVX ou RAW en un sample HP48SX directement chargeable dans le calculateur de poche HP48QW et jouable avec PLAYF ou PLAYS de Lutz Vieweg. Binaire seul. Auteur: Bilbo the first

AmigaEMS v1.01

Un utilitaire destiné aux utilisateurs de carte bridgeboard. Il permet d'utiliser la mémoire Amiga en tant que mémoire étendue sur la bridgeboard. AmigaEMS est compatible avec LIM/EMS 4.0. Shareware. Binaire seul. Auteur: drs. A. D. Hagen

AmigaTAsc

Ce programme traduit les fichiers binaires HP48 vers ou depuis le format ASC pleinement compatible avec les programmes >ASC> originaux de Bill Wickes. Source fourni. Auteur: Jonathan T. Higa. Adapté par Ian Smith

AmiVoyager v1.06

Voyager est un programme qui vous permet de désassembler d'une manière interactive le contenu de la ROM HP48SX ainsi que d'autres programmes. Binaire seul. Adapté par Ian Smith

APCNames v1.0b

Un utilitaire pour renommer les fichiers afin qu'ils correspondent au standard PC 8.3. Source fourni. Auteur: Rainer Koppler

Apple2Emulator v0.1

C'est la première version d'un émulateur Apple 2. Il a été testé positivement avec Enforcer et Mungwall. Il est écrit en Modula2 et a été compilé avec M2Amiga V4.1. Source fourni. Auteur: Claudio Nieder

CDTV PLAYER v2.05

Un utilitaire qui permet de jouer les CD audio en multitâche avec le Workbench. Dispose d'un port ARexx. Précédente version 2.0. Documentations en anglais, français et allemand. Supporte les lecteurs CDTV, AMIGA CD32 & XETEC. FISHWARE. Binaire seul. Auteur: Daniel Amor

Fast AMax v2.5

Accélère l'émulateur Macintosh AMax v1 ou 2. Il lit les ROMs Macintosh et sauve leur contenu dans un fichier. Ensuite il fait en sorte que AMAX lise les instructions de la ROM dans ce fichier et non dans la ROM originale sur la carte. Source fourni. Auteur: John O'Leary

Fuzz II

Fuzz est un programme qui réduit l'effet de vacillement (flicker) en mode entrelacé avec le système AMax. Binaire seul. Auteur: Jouni Pekkanen

M2A v1.0

Mac to Amiga traduit les fichiers ascii étendus de Mac à Amiga et réciproquement. Source en asm fourni. Auteur: Jean-Pierre Riviere

PcRestore v2.33

Un utilitaire pour transférer des fichiers de l'Amiga vers MSDOS (PC/AT). PCRestore est capable de manipuler les commandes du programme 'BACKUP' des versions 3.30, 4.X et 5.X. du MSDOS. Binaire seul. Auteur: Mikael Nordlund

RFP Handler v1.0

Rfphandler propose une interface entre la dos.library et le trackdisk.device. Source inclus. Auteur: Anders Hammarquist

SObjA v1.03

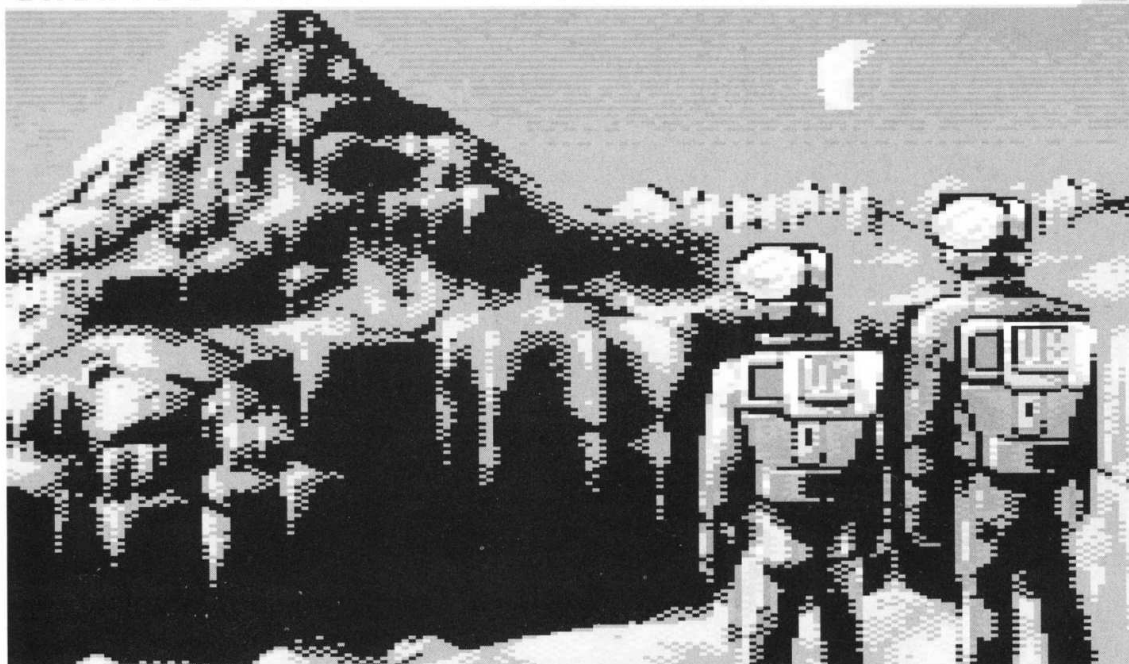
SObjA est un utilitaire pour convertir les objets générés par GCC (Le compilateur GNU C) sur un Sun2 ou Sun3 vers des fichiers objets Amiga comme entrée vers Blink (The Software Distillery). Source fourni. Auteur: Ray Burr

UnStuff v2.0

UnStuff est un programme qui peut désarchiver la plupart des fichiers archives .sit du Macintosh. Binaire seul. Auteur: Peter Heinrich

XByter v1.2

Convertit les fichiers textes entre les formats ISO et IBM de la même manière que "iso2ibm", "ibm2iso" ou Asckit. XByter est plus rapide et a



ShowVIC v3.01 (CAM#785)

MSM v1.9 (CAM#783)

plus de caractéristiques. Auteur: Jorn Halonen

CAM #786 a,b&c Images

a - AlienBladder

Une image JPEG qui représente un Alien. Cette image a été réalisée à partir des textures Essence II et générée avec Imagine sur un A3000 avec un 68040. Auteur: Bill Graham

CFDWoodLogo

Une image en RayTracing au format HAM réalisée avec Reflections2.0. Elle représente le logo CFD en 3D

FiveNicePics

5 dessins au format iff BattleMech.iff: robot de combat en 320x512, 64 couleurs. Auteur: Decker SCX EddieSilver.iff: un alien en 640 x"512, 16 couleurs. Freak.iff: Une créature mythique en 640x512, 16 couleurs. Auteur: Sauron/ST8 Pencil Dragon.iff: Un dragon dessiné au crayon en 320x256, 64 couleurs. TheDryads.iff: 3 Dryades en 320x512, 64 couleurs. Auteur: ArchMage

SeaGlow

Cette image JPEG représente quatre sphères incandescentes. Elle a été réalisée à partir de textures Essencell et a été générée avec Imagine sur un A3000 équipé d'un 68040

Sharks

Deux images JPEG représentant des requins marteau. Ces images ont été générées sur Imagine 2.0

b - 32dodge2

Une image JPEG qui représente une automobile des années 30

DFJamesPics

Quatre dessins en noir et blanc utilisables en tant que Clip Art. Ils ont été réalisés par D. F. James. Deux des dessins représentent des granges, les deux autres représentent respectivement un saule et des palmiers

FirePlace

Une image au format JPEG créée sur un Amiga 3000 à 25 Mhz avec Imagine 2.0 et Essence. Il a fallu 2h30 pour produire cette image 24 bits 640x480. Auteur: Manos Paterakis

Orbit

Une image au format JPEG qui représente un satellite en orbite autour de la terre et qui a été créée avec Real 3D V2.34. Auteur: Andy Jones

SpiderGod

Une image au format JPEG produite sur Lightwave 3 qui représente une araignée mystérieuse

Wisdom

Une image au format JPEG qui représente un dragon dans une bibliothèque en train de lire! Auteur: Andrew H. Denton

c - Aqua Eval

Cette image au format iff est un collage d'une collection de clip art commerciaux qui sont utilisables dans Professional Page, Pagestream et Professional Draw

ARCADE

Une image au format JPEG créée sur LightWave 2.0. Elle représente une salle d'arcades. Il y a plus de 25 sources lumineuses, 120 surfaces et 40 objets.

C'est en fait une image qui faisait partie d'une animation. Auteur: Erik Flom (ELF Works) & ICTV

Gate

Cette image au format JPEG représente une porte de château et a été réalisée avec LightWave 3.0. Auteur: Charles Lee

JPEGFAQ

Des questions et réponses, datées du 16 mai 93, au sujet du format de compression d'images JPEG

Lister

Une image au format JPEG créée avec LightWave3.0. Elle a une résolution de 752x480 avec un antialiasing élevé et a nécessité environ 14 heures de calculs sur un 68040 à 28 Mhz

Museum

Une image JPEG réalisée avec LightWave 3.0. La scène représente une Corvette rouge qui traverse une ville au crépuscule avec effet de flou. Museum a été réalisé par ELF Works 3D Construction Co et l'image de la Corvette a été fournie par Digital Plastic

PinBlur

Une image JPEG réalisée avec LightWave 3.0. La scène représente les quilles d'un jeu de booling qui sont en train de tomber avec effet de flou. Auteur: Erik Flom - ELF Works

Pleasure

Une image 3D au format JPEG qui a été réalisée avec LightWave 3.0. Auteur: Andrew H. Denton

SunSet

Cette image au format JPEG représente un coucher de soleil. Auteur: Andrew H. Denton

SpaceLab

Une image au format HAM entrelacé qui représente un engin spactial

Les descriptifs que vous venez de lire ont été traduits par Free Distribution Software (FDS) puis retravaillés par l'équipe d'AmigaDP. FDS, 82 rue de Sailly, BP 134, 59453 Lyz Lez Lannoy cedex, tél 20 02 06 63, fax 20 82 17 99, 3615 FDS



Fish

FISH

S'il vous est arrivé un problème avec votre disque dur, jetez-vous sur DiskSalv (Fish 891) pour récupérer un maximum de données. AmigaWorld propose davantage d'informations (peut-être bientôt une version française...). Un des meilleurs éditeur d'icônes se trouve sur la Fish 910: IE (Icon Editor). Si vous souhaitez commandez votre Amiga à la voix, vous aurez le choix entre AniMan v5.2 et VCLI v7.0 (Fish898).

891

AskEnv v2.5

Un outil qui crée des boîtes de requêtes pour utilisation avec des scripts DOS ou ARexx ou tout autre langage capable de lancer un programme externe. Nécessite l'OS 2.04. Binaire seul. Auteur: Bengt Giger

DiskSalv2 r11.27

Un utilitaire de réparation pour toute unité de disks et pour tout type de fichiers. Il dispose d'une interface Intuition complète et utilise la localisation. Les catalogues sont inclus pour le danois, le français, l'allemand, l'anglais et le suédois. Précédente version 1.42 sur Fish 251. Nécessite l'AmigaOS 2.04 ou +. Shareware. Binaire seul. Auteur: Dave Haynie

HDClick v2.53

Apporte un menu/outil pour le disque dur et le Workbench. Facilite le lancement des programmes, des fichiers "batch" ou des scripts ARexx en cliquant simplement sur un gadget. Il inclut une AppWindow/AppIcon pour afficher les images, écouter les échantillons sonores, imprimer des textes et décompacter les archives. Il est facilement configurable avec une aide en ligne. Nécessite l'OS 2.04. Précédente version 2.0 sur Fish 605. Binaire seul. Shareware. Auteur: Claude Müller

ROMTagMem

Ajoute de la mémoire non-autoconfig le plus tôt possible dans la liste de mémoire. Votre système se lancera ainsi plus rapidement et aura plus de mémoire CHIP disponible. Binaire seul. Auteur: John Matthews

Skew v1.28

Skeleton Writer est un outil qui génère du code source C pour diverses applications basées Intuition. Il ressemble à PowerSource et GadToolsBox. Précédente version 1.2 sur Fish 746. Source fourni. Auteur: Piotr Obminski



Fish

892

DviHp v1.0

Un pilote d'imprimante HP LaserJet et compatibles. Il traduit les fichiers DVI générés par TeX en un code compréhensible par HP-LJ (PCL). DviHp supporte le 'downloading fonts' et produit une sortie rapide. Il vous permet d'inclure des fichiers IFF ILBM dans vos documents. Binaire seul. Auteur: Ales Pecnik

Gemini10X v35.1

De nouveaux pilotes pour les imprimantes Star Gemini-10X et 15X.



DiskSalve v2 r11.27 (Fish 891)

La résolution graphique est deux fois supérieure au driver EpsonXOld de Commodore. Binaire seul. Auteur: Michael Böhnish

Indent v1.8

Un indenteur/ formateur de Source C pour arranger rapidement la présentation de vos créations. Précédente version 1.7 sur Fish 821. Source fourni. Auteurs: variés. Version Amiga par Carsten Steger

Look v1.9

Un programme pour créer des magazines sur disquettes. Il est programmé en assembleur. Disponible uniquement en langue allemande. Précédente version 1.6 sur Fish 816. Shareware. Exécutable seul. Auteur: André Voget

MouseAideDEMO v9.69a

Version de démonstration d'un utilitaire de souris avec toutes les fonctions standards. MouseAideDEMO est écrit en assembleur. Précédente version 7.12 sur Fish 788. Shareware. Exécutable seul. Auteur: Thomas J. Czarnecki

TeXPrt v2.0

Une GUI pour pilotes d'imprimantes DVI. Les fichiers de configuration pour le DVIPrint (PasTeX), le DVILJP (AmigaTeX) et le DVILJ2P sont inclus. TeXPrt a un port ARexx, se lance sur une AppWindow et supporte une AppIcon. Nécessite au moins le Kickstart 2.04. Freeware. Source en C fourni. Auteur: Richard A. Bödi



Fish

893

AmigaWorld v2.0

Une base de données qui contient des informations sur tous les pays du monde. Vous pouvez choisir votre langue: anglais, allemand, hollandais ou suédois. AmigaWorld fonctionne sur tous les Amiga avec au moins 1 Mo de mémoire. Précédente version 1.1 sur Fish 851. Nouveautés: affichage des drapeaux, informations sur les religions et organisations internationales. Le source en Modula-2 est disponible auprès de l'auteur. Auteur: Wolfgang Lug

BadLinks v1.17

Un utilitaire qui teste les liens dans un document Amigaguide. Binaire seul. Auteur: Roger E. Nedel

Clouds v2.9

Ce programme génère aléatoirement des nuages sur votre écran. Vous pouvez les sauver en IFF. Utilise les spécificités AGA. Précédente version 2.0 sur Fish 805. Domaine Public, source complet en KICK-PASCAL. Auteur: Daniel Amor



Fish

894

AntiRascism v1.0

Des textes, photos et programmes en rapport avec les problèmes de la violence et du racisme. Sources fournis. Auteurs: Daniel Amor et autres

CDTV-Player v2.05

Un utilitaire qui permet d'écouter des CD audios en multi-tâches à partir du Workbench. Nécessite un CDTV ou un lecteur CD connecté à l'Amiga. Dispose d'un port ARexx pour une utilisation avec d'autres programmes. Précédente version 2.0 sur Fish 868. Documentations en anglais, français et allemand. FISH-WARE. Binaire seul. Auteur: Daniel Amor

GreekFont

Il s'agit d'une police vectorielle. C'est l'équivalent Grec de la police Times Roman. Elle inclut le setmap Grec et est disponible dans les formats Adobe type 1, Pagestream et Propage. Cette police est shareware et a été conçue avec FontDesigner. Auteur: Daniel Amor

LazyBench v1.10

Sous Kickstart 1.3, LazyBench ouvre une petite fenêtre et donne un accès direct à environ 30 applications. Sous Kickstart 2.xx, il ajoute vos applications dans les menus "Tools" en tant que commodités. Version 1.01 pour OS1.3 et 1.10 pour OS2.xx. Précédentes versions sur Fish 860. Binaire seul. Auteur: Werther 'Mircko' Pirani

Resize

Un utilitaire pour changer les dimensions de la fenêtre shell. Source fourni. Auteur: Bernd Raschke



Fish

895

FMsynth v1.1

Un programme pour créer des sons avec la synthèse FM. Le son peut être sauvé au format IFF-8SVX. Giftware. Source en Oberon-2 fourni. Auteur: Christian Stiens

MakeDMake v0.22
Un générateur automatique de fichiers DMake. Précédente version 0.19 sur Fish 810. Source fourni. Auteur: Piotr Obminski d'après le code original de Tim McGrath

MuchMore v3.3
Un autre programme du genre more, less, etc... Il peut charger des fichiers compressés avec xpk et affiche une boîte de requête pour les modes d'affichage. Il est désormais localisé, le catalogue allemand est inclus. Précédente version 3.0 sur Fish 560. Source en Oberon-2 fourni. Auteurs: Fridtjof Siebert, Christian Stiens

StAid2 v0.8
Démo d'un utilitaire éducatif à usages multiples appelé "Student Aid)(". Il vous permet de créer des questionnaires. La démo contient un échantillonnage de tests. Fonctionne sur le WB1.3, 2.x et 3.x en NTSC et PAL. Binaire seul. La démo est distribuable librement. Auteur: Rick Rojas



Fish 896

AnsiView v1.0
Un utilitaire pour afficher les images au format IBM ANSI. Fonctionne sur tout Amiga. Binaire seul. Source disponible auprès de l'auteur. Auteur: Marcus Trisdale

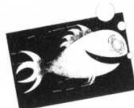
DA v2.5
Digital Aesthetics recrée des ambiances sonores apaisantes. Deux exemples sont fournis. Requiert l'OS2.x. Binaire seul. Auteur: Greg Grove

Riff v1.1
Un petit afficheur IFF écrit en module-2, M2amiga. Source fourni. Auteur: Marcel Timmermans

SamPull v2.0
Un utilitaire qui vous permet de sauver les échantillons d'un module Tracker grâce à un environnement graphique. Requiert l'OS2.x. Binaire seul. Auteur: Greg Grove

ScriptTool v1.02
Un petit utilitaire Workbench qui vous permet de lancer les commandes et les scripts les plus courants depuis le menu 'Tools' du Workbench. Nécessite le système 2.0 (V36). Freeware. Source fourni. Auteur: Jan Hagqvist

WBStart v1.3
C'est un système d'émulation de la procédure de démarrage du Workbench qui charge un programme, crée un processus pour celui-ci et lui envoie un message de démarrage du Workbench. Précédente version 1.2 sur Fish 757. Source fourni. Auteur: Stefan Becker



Fish 897

DNet v2.32
Un protocole 'link' qui propose un nombre illimité de connections entre les processus de deux machines. Chaque fin du 'link' peut être soit un Amiga, soit une machine Unix (BSD4.3). Précédente version 2.10 sur Fish 294. Source fourni pour les versions Amiga et Unix. Auteurs: Matt Dillon et autres

EPP v1.1
Un pré-processeur E assez simple d'emploi et conçu pour être utilisé avec le compilateur E de Wouter van Oortmerssen. Permet aux programmeurs en E de faire des "include" comme en C. Compatible avec toutes les versions de système. Mise à jour de la V1.0. Source fourni. Auteur: Barry Wills

PrtSc v1.08
Effectue une copie écran lorsque vous pressez la touche PrtSc. Requiert l'OS2.0 (V36). Freeware. Source en assembleur fourni. Auteur: Jan Hagqvist

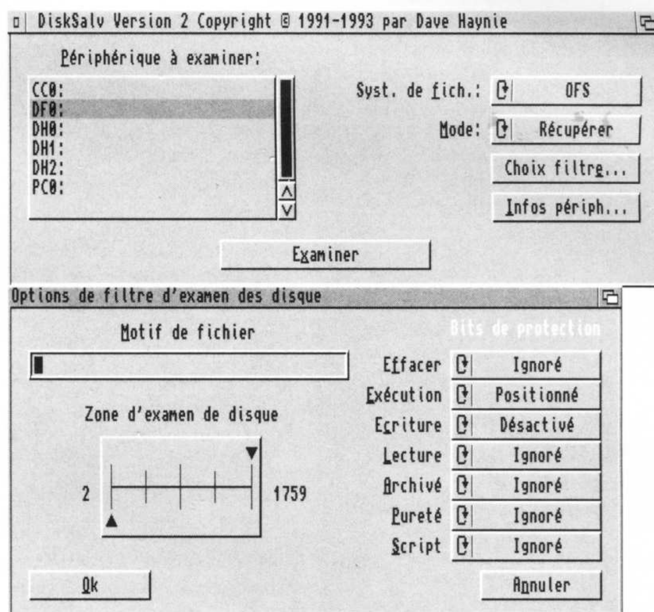
VerCheck v2.00
Un petit utilitaire destiné aux utilisateurs du système 2.04 équipés d'un changeur de Kickstart et de la Rom 1.3. Suivant le Kickstart utilisé, il boote avec le bon système. Teste désormais le CPU/FPU. Freeware. Source en assembleur fourni. Auteur: Jan Hagqvist



Fish 898

AniMan v5.2
La version finale (?) d'AniMan, le logiciel de reconnaissance vocale qui vous permet de converser avec une tête parlante animée pour exécuter n'importe quelle commande CLI ou ARexx. AniMan est multitâches. La documentation est au format AmigaGuide. Il supporte un plus grand nombre de digitaliseurs: Perfect Sound 3, Sound Magic (Sound Master), DSS 8, etc... AniMan 5.2 nécessite l'AmigaDOS 3.0. Précédente version 5.0 sur Fish 841. Binaire seul. Auteur: Richard Horne

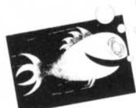
NarTest v1.01
Un petit outil qui utilise le narrator.device. Il peut vous aider à mettre des paroles dans vos programmes. Requiert l'OS2.04 (V37). Freeware. Source en assembleur fourni. Auteur: Jan Hagqvist



DiskSalve v2 r11.27 (Fish 891)

Sci-Fi Demo
Démo de 14 polices 3D pour Imagine et autres programmes de rendering ayant pour thème la science fiction. Sont inclus: Ultra (fonte), une petite documentation et une image iff qui montre les autres polices de la collection. Auteur: Doug Brooks

VCLI v7.0
La version finale (?) du Voice Command Line Interface qui pourra exécuter des commandes CLI et ARexx ou des Scripts ARexx grâce à des commandes vocales. VCLI dispose de son propre port ARexx. La documentation est au format AmigaGuide. Il supporte un plus grand nombre de digitaliseurs: Perfect Sound 3, Sound Magic (Sound Master), DSS 8, etc... Fonctionne sous AmigaDOS 2.0 et 3.0. . Précédente version 5.2 sur Fish 807. Binaire seul. Auteur: Richard Horne



Fish 899

ARoach v1.0
Basé sur Xroach pour X-Windows, il affiche des cafards qui rampent partout sur l'écran jusqu'à ce qu'ils puissent aller se cacher sous une fenêtre. Requiert au moins l'AmigaDOS 2. Source fourni. Auteur: Stefan Winterstein

GoodDouble v0.3
Quelques sources qui rendent plus simple la manoeuvre du double clic avec tous les boutons. Auteur: Piotr Obminski

SmartPlay v3.1
Un joueur de modules multiformats pour OS2.0+ qui est petit et rapide. Codé 100% assembleur. Binaire seul. Auteur: Peter Hjelt

Targis
Un jeu d'action rapide qui offre 200 niveaux pré-définis et la possibilité de concevoir vos propres niveaux et personnages. Binaire seul. Auteur: David Ashley



Fish 900

Columns v2.5
Un utilitaire pour économiser du papier imprimante grâce à une interface Intuition. Il vous permet d'imprimer du texte en colonnes et utilise divers modes de compression (jusqu'à 160 caractères par ligne et 180 lignes sur une page A4). Il a été écrit entièrement en assembleur. Compatible Kickstart 2.0 et 3.0. Binaire seul. Auteurs: Martin Mares, Tomas Zikmund

Popper v1.1
Remplace les menus Intuition par des menus *popup* qui apparaissent sous le pointeur de la souris et non en haut de l'écran. Binaire seul. Auteur: Pierre Dak Baillargeon

Robouldix
Démo jouable d'un jeu basé sur BoulderDash. Requiert au moins 1Mo de mémoire. Binaire seul. Auteurs: Svante Berglund, Patrik Grip-Jansson

Touch
Version Amiga d'un utilitaire Unix du même nom. Touch change la date et l'heure de fichiers spécifiés pour les marquer de la date et de l'heure courante. Requiert l'OS2.0. Source fourni. Auteur: Dave Schreiber



Fish 901

AmigaBase v1.31
Une base de données hiérarchisée programmable qui fonctionne sous OS 1.3 et OS 2.0. Elle dispose d'une interface Intuition. Quelques exemples sont inclus. Précédente version 1.21 sur Fish 813. Shareware. Binaire seul. Auteur: Steffen Gutmann



Fish 902

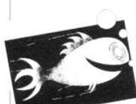
DWFPresets
Une collection de presets (OverScan, Palette, Pattern et Pointeur). Auteur: David W. Ferguson

Error
Cet utilitaire CLI explique à quoi correspondent les codes erreurs AmigaDOS et vous propose des suggestions pour y remédier. Auteur: Njål Fisketjøn

Less v1.6Z
Un visualisateur de fichiers textes. Il accepte les noms de fichiers multiples, le marquage de position, etc... Précédente version 1.4Z sur Fish 511. Source en C SAS 6.3 fourni. Auteur: Ray Zarling et. al.

SltChr v1.1
Permet aux utilisateurs de CygnusEd Professional de sélectionner un caractère spécial en cliquant avec le pointeur de la souris sans devoir se souvenir (ou regarder quelque part) son code ascii. Précédente version 1.0 sur Fish 890. Source en C fourni. Requiert l'AmigaDOS 2.0. Auteur: Njaal Fisketjoen

VirusZ v3.07
Un détecteur de virus qui reconnaît plus de 220 virus en boot et plus de 115 virus fichiers. Le filechecker est capable de décruncher des fichiers pour y trouver un virus. Le memory checker enlève les virus connus de la mémoire sans 'Guru Meditation' et surveille régulièrement la mémoire. VirusZ effectue un self-test lors de chaque démarrage pour vérifier si un virus réseau ne la pas infecté. Ecrit entièrement en assembleur, il tourne sur Kickstart 1.2/1.3, OS 2.0 et 3.0. Précédente version 3.00 sur Fish 820. Shareware. Binaire seul. Auteur: Georg Hörmann



Fish 903

ArmyMiner v1.4
Un jeu classique de déminage avec une jolie interface. Il fonctionne sous Kickstart 1.3 et 2.0 en NTSC ou PAL. Précédente version 1.1 sur Fish 876. Binaire seul. Auteur: Alain Laferriere

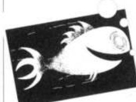
MICE v1.3
My Image Code Editor. MICE génère un code source assembleur ou C à partir d'une image IFF standard. Précédente version 1.2 sur Fish 590. Binaire seul. Auteur: Pierre-Louis Mangeard

QDisk v1.1
Un équivalent Workbench 2.x ou + similaire à la commande CLI Info qui affiche l'espace utilisé par vos devices. Précédente version 1.0 sur Fish 853. Binaire seul. Auteur: Norman Baccari

SuperDuper v3.00
Un copieur/formateur de disquettes. Précédente version 2.02 sur Fish 753. Binaire seul. Auteur: Sebastiano Vigna

TaskE v37.1
Un gestionnaire de tâches avec une GUI. Source fourni. Auteur: Michael D. Bayne

Viewtek v1.05
ViewTek permet d'afficher la quasi-totalité des fichiers au format ILBM (24-bits compris) ainsi que la plupart des images GIF, JFIF, JPEG, HAM-8 et les animations au format ANIM Op-5. Une version pour la carte GVP-Vision 24 est fournie. Précédente version 1.02 sur Fish 787. Nécessite le Workbench 2.04+. Binaire seul. Auteur: Thomas Krehbiel



Fish 904

ATS v1.0
"AfterTitleS", ce programme scrolle une image IFF très haute sur l'écran (style générique). Source fourni. Auteur: Jakob Gårdsted

CXPak v1.0
Cinq commodités: AutoClick, WCLose, WCycle, WDrag et WSize. Source en assembleur fourni. Auteur: Pierre-Louis Mangeard

Fill v1.1
Permet de copier et déplacer plusieurs fichiers à la fois en évitant de fractionner les fichiers. Shell/CLI seulement. Source fourni. Auteur: Barry Wills

IdleLED v1.0a
Eteint le LED de mise sous tension quand le CPU n'est pas utilisé. Source fourni. Auteur: Lindsay Meek

Term v3.4
Une mise à jour des fichiers binaires des Fish 831 et 832 (nécessaires pour utiliser cette update). Binaire seul. Auteur: Olaf 'Olsen' Barthel



Fish 905

Action v1.0
Un programme qui reconnait les types de fichiers et lance les programmes que vous y aurez associé. Binaire seul. Auteur: Michael Suelmann

DTree v1.0
Une commande qui affiche dans un Shell le contenu d'un device d'une manière hiérarchique. Source fourni. Auteur: Sam Yee

Eval v1.13
Un évaluateur d'expressions à virgule flottante. Il utilise une syntaxe proche du C. Le source C ANSI complète (facilement adaptable) est fourni. Précédente version 1.12 sur Fish 857. Auteur: Will Menninger

MultiUser v1.4
Le 'Multi_User File-System' permet de créer un environnement style UNIX où plusieurs utilisateurs peuvent travailler ensemble. Requiert le Kickstart 2.04 (V37+) ou + et un disque dur. Binaire seul. Auteur: Geert Uytterhoeven

NullModem v2.0
Un device logiciel qui permet de simuler deux modems reliés par une ligne téléphonique sur une seule machine. Binaire seul. Auteur: Iain Hibbert

TWC v3.101
Two Way Chat & Send vous permet d'utiliser l'option full duplex de votre modem. Dispose d'une GUI et requiert l'OS 2.04+. Freeware. Précédente version 2.03 sur Fish 801. Binaire seul. Shareware. Auteur: Lutz Vieweg



Fish 906

BackDrops v1.00
Un programme de type Préférences pour OS2.x qui permet de conserver une liste de vos 'backdrops' favorites et d'en faire apparaître une différente à chaque redémarrage (rebootage) de votre machine. Requiert NickPrefs ou un programme similaire pour afficher le 'backdrop'. Binaire seul. Auteur: Ross MacGregor

MagicMenu v1.27
Remplace tous les menus Intuition, pour qu'ils supportent à la fois les menus "pull-down" et "pop-up". Binaire seul. Auteur: Martin Korndörfer

Move v2.2a
Une commande CLI compacte et rapide qui permet de déplacer des fichiers au travers de multiples devices. Requiert le Kickstart 2.04 ou +. Binaire seul. Auteur: Asher Feldman

PhxAss v3.30
PhxAss est un macro assembleur complet qui supporte les instructions des microprocesseurs (MC68000 à 68040, 6888x et 68851). Précédente version 3.0 sur Fish 853. Binaire seul. Auteur: Franck Wille

PowerData v38.200
Un patch AmigaDOS, qui permet à tous les programmes de lire et d'écrire des fichiers compactés avec PowerPacker de sorte que ces opérations soient complètement transparentes par rapport au système. Précédente version 38.115 sur Fish 841. Pour Workbench 2.04+. Shareware. Binaire seul. Auteur: Michael Berg



Fish 907

AmiQWK II v1.0
QWKMail format offline message system. Permet de lire hors communication le courrier que vous avez reçu sur la plupart des BBS. Requiert le Workbench 2.04 ou +. Shareware. Binaire seul. Auteur: Jim Dawson

CyberPager
Le programme CyberPager permet d'envoyer des pages alphanumériques depuis un Amiga grâce au protocole IXO. Requiert l'AmigaDOS 2.0+. Source fourni. Auteur: Christopher A. Wichura

DD v1.0
Une commande qui combine DIR et LIST. Binaire seul. Auteur: Martin Mares

VideoTitler v1.1
Permet de créer des génériques style TV pour vos propres vidéos. Supporte l'AGA et les polices de couleur. Version démo. Binaire seul. Shareware. Auteur: Andreas Ackermann

ZGif v0.4

Un afficheur d'images au format GIF très petit et très rapide. Utilisable avec tout Amiga (affichage en gris sur machines anciennes). Version 68020+ incluse. Binaire seul. Auteur: Michael Zucchi



Fish 908

DviDvi v1.0

Convertit un fichier DVI et permet l'impression recto verso ou l'impression de 2 ou 4 pages par feuille. Source fourni. Auteurs: Tomas Rokicki. Adaptation Amiga et support PasTeX par Jochen Wiedmann

HFK v39.35

Une horloge non paramétrable qui se fond dans la barre de titre du Workbench. Elle est écrite en C et requiert le Workbench 3.0. Binaire seul. Auteur: Herbert West

MegaView v1.03

Un programme de type MultiView à utiliser avec le Workbench 2.0. Il utilise la whatis.library (incluse) pour reconnaître le type des fichiers afin d'appeler automatiquement le programme d'affichage spécifique. Domaine Public. Source fourni. Auteurs: Hans-Jörg et Thomas Frieden

GoldED v0.94

Un éditeur de texte disposant de nombreuses fonctions avec une GUI. Il supporte les AppWindows, etc... Première partie du programme. Binaire seul. Auteurs: Dietmar Eilert (GoldED) & Rico Krasowski (GUIMake)



Fish 909

GoldED v0.94

Deuxième partie du programme décrit sur la Fish 908



Fish 910

DefPubScreen v2.00

Un utilitaire qui transforme l'écran actif en écran public par défaut. Binaire seul. Auteur: Matt Francis

DSound v1.30

DSound joue les échantillons sonores au format 8SVX directement à partir d'un disque dur. Précédente version 1.20 sur Fish 729. Source fourni. Auteur: Dave Schreiber

IEv4Demo

Un éditeur d'icônes qui peut créer et modifier des icônes jusqu'à 640x256 en 256 couleurs. Il peut aussi générer le code source C derrière l'icône pour l'inclusion dans un programme. Lit/écrit des fichiers IFF. Précédente version 3.0 sur Fish 621. Requiert le Workbench 2.04+. Binaire seul. Auteur: Peter Kiem

PowerCache v37.64

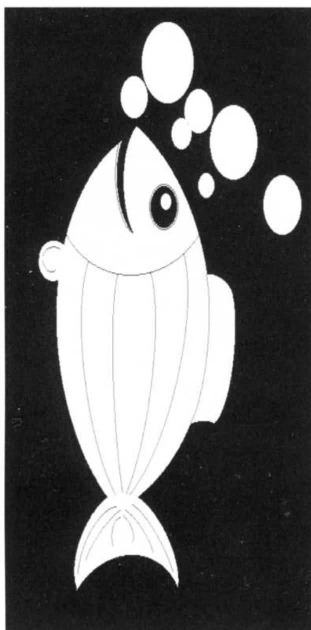
PowerCache permet d'installer un cache pour augmenter les performances de votre système. Il dispose d'une interface Intuition, d'une aide en ligne, d'une documentation AmigaGuide de plus de 100Ko, d'une interface ARexx complète et d'une localisation. Requiert le Kickstart 2.04, mais certaines fonctions nécessitent le Kickstart 3.0. Source CatComp fourni. Binaire seul. Shareware. Auteur: Michael Berg

WBKillAGA

Une interface Workbench pour le programme "KillAGA" (inclus) de Jolyon Ralph. Auteur: Fabian Nunez

Les disquettes de la collection Fred Fish nous ont été gracieusement fournies par Someware, 1 rue Léo Lagrange, 59212 Wignehies, tél 27 57 41 05, fax 27 60 60 87

Les descriptifs, que vous venez de lire, ont été traduits par Free Distribution Software (FDS) puis retravaillés par l'équipe d'AmigaNews. FDS, 82 rue de Sailly, BP 134, 59453 Lyz Lez Lannoy cedex. Tél 20 02 06 63. Fax 20 82 17 99, 3615 FDS



Vous êtes un auteur de programmes DP francophones et vous souhaitez que vos créations soient diffusées dans la collection DPAT.

Rien de plus simple, envoyez-nous vos programmes au journal avec vos coordonnées. Tous les langages de programmation sont bienvenus (même l'AmigaBasic) du moment que les programmes et leurs documentations soient en français.

DPAT
DPAF

D'autre part afin de vous motiver pour payer les sharewares (provenant des DPAT) que vous utilisez, je vous invite à me faire parvenir un reçu indiquant que vous avez envoyés une contribution à un auteur. Le premier que je trouverai dans ma boîte aux lettres recevra toutes les Dpat présentées dans le numéro 62 d'AmigaNews et cela gratuitement. Comme je fais tout ça de ma propre initiative, je n'accepterai aucune réclamation et le nom du gagnant paraîtra dans le numéro 62.

DPAT 37

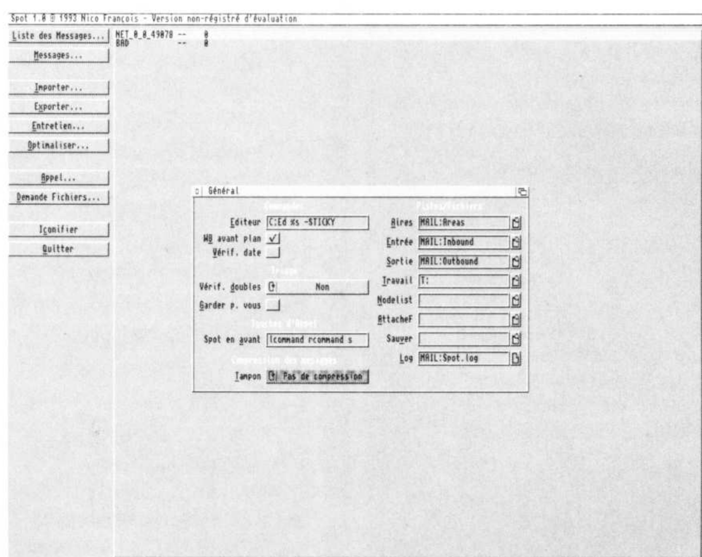


Moon-AM V3.0

C'est un utilitaire dont le but avoué est de vous permettre de télécharger de nombreux logiciels sur le très célèbre serveur 3614 Amigatel. Ce programme est écrit en AMOS. Il offre de nombreuses possibilités comme la gestion des télélistes (ie: il vous permet de télécharger plusieurs programmes à la suite), le crash-recovery (ou plus simplement: reprise du téléchargement à l'endroit où il était avant le crash), gestion des Bad-Blocks et des pertes de synchro. Enfin, sachez qu'il ne prend que 33% du temps machine. Il semble fonctionner sur tous les systèmes. Auteur: Denis Bernard

Nitro XYFR

Ceci est un jeu. Plus précisément c'est une version de démineur. Son principal défaut est de ne pas être multitache ce qui est dommage pour ce genre de jeu. Autrement la réalisation est de bonne facture les graphismes sont propres et sympatiques et le tout est accompagné de quelques bruitages ce qui ne gâche rien. Le plateau de jeu est excessivement paramétrable (jeu standard ou arcade, couleur , etc...). Il est écrit en AMOS, fonctionne sous tout système et c'est un Shareware, vous avez une obligation morale d'expédier 10FF ou 60FB à son auteur qui est Yves Belges



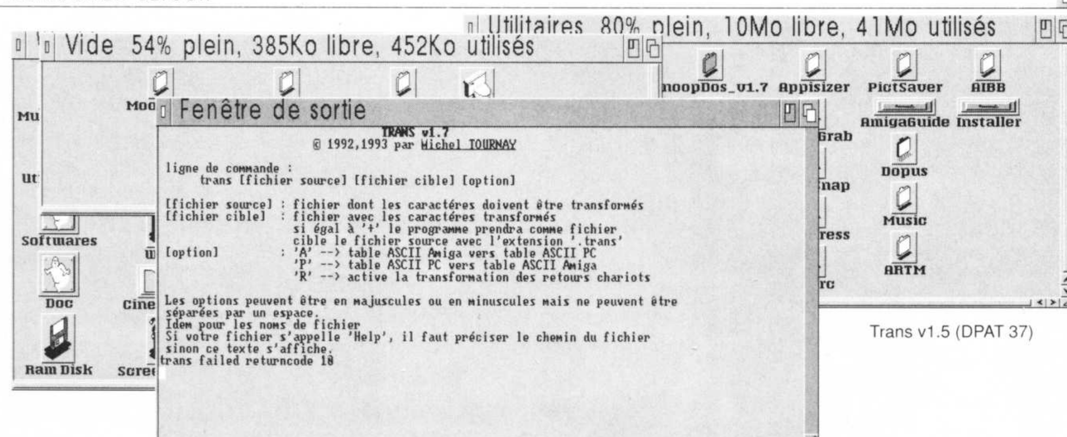
Spot v1.0 (DPAF

Trans V1.7

Laissons l'auteur décrire son programme. TRANS est un utilitaire qui permet la transformation des caractères accentués d'un fichier, de la table ASCII Amiga vers la table ASCII PC et inversement. Les caractères pris en compte par le programme sont :

- 'é' - 'è' - 'à' - 'ê'
- 'ç' - 'â' - 'ù' - 'î'
- '°' - 'ô' - 'û' - 'ë'
- 'ï' - 'ö' - 'ü' - 'ä'

Vous avez aussi la possibilité de mettre en forme la fin des lignes lors de la transformation des caractères. Ceci mérite une petite explication: sur Amiga et sur PC, le codage en fin de ligne est différent. Sur PC, en fin de ligne, on ajoute le code ASCII 13 suivi du code ASCII 10, ou, plus couramment un CR-LF (Carriage Return Line Feed), tandis que sur Amiga, on ajoute seulement le code ASCII 10. Ce que j'appelle donc la mise en forme des fins de lignes est le rajout ou la suppression du code ASCII 13 en fin de ligne pour que le texte soit totalement compatible et parfaitement lisible sur chaque machine. Ce programme est écrit en PCQ Pascal et est sous la forme d'une commande CLI. Il est librement distribuable. Néanmoins, l'auteur vous rappelle que vous pouvez le soutenir financièrement en lui envoyant la somme de 50 FF. Auteur: Michel Tournay.



Trans v1.5 (DPAT 37)

DPAF 1



Spot V1.0

Ceci est la version d'évaluation de Spot. Vous êtes autorisé à l'utiliser pendant une période de trente jours après quoi, vous devrez vous faire enregistrer. Je ne vous décrirai que succintement ce programme en espérant trouver un test de celui-ci dans nos colonnes très prochainement. Spot est un programme de gestion de points Fidonet compatible TrapDoor, ce qui signifie qu'il accepte tous les paquets/fichiers en provenance d'un BBS utilisant le programme TrapDoor. Ce programme est localisable, et le fichier de documentation au format AmigaGuide a été traduit en français. Pour se faire enregistrer, il vous faut envoyer la somme de 1000 Francs Belges. Essayez de ne pas oublier le traducteur, juste pour l'encourager, comme ça en passant... Ce programme est de François Nico et la traduction est de Etienne Schneider.

Mon adresse, Thierry Colin, Appt 45, 2 rue G. Bidault, 31400 Toulouse.



Silicone DP

Association à but non-lucratif
Déjà plus de 5000 disquettes et près de 150 nouveaux disques par mois. Le plus Silicone-DP : un suivi télephonique pour nos clients, les conseils, les compétences de nos bénévoles au service des amoureux de l'Amiga !!! Parce que le DP est une passion ...

CAM - Fred Fish - DPAT - TBAG - Scope - Assassins Games TSIWF - ASC et bien sur 17 Bit Software !!!!!!



SILICONE-DP diffuse vos meilleures créations en DP ou en Shareware Compensé jusqu'à 30F par disque dont une part pour l'auteur.

130 objets 3D au format Sculpt sur 13 disques par Jérôme GRANDSIRE (voir ANews 58 p65) : 30 F le disque.
Amateurs de 3D *: Envoyer nous vos objets tous formats et créons ensemble la première banque d'objets 3D du DP!*

Nouveau 100 % 3D

Silicone-DP diffuse la collection TSIWF. La collection française de la 3D. Objets, mappings, textures, utilitaires. Retrouvez le descriptif complet des 25 disquettes (pour l'instant) de cette collection sur notre disque catalogue. Bientôt : une font 3D complète, des convolutions pour ADPro, et un kit 3D pour faire des paysages à la "VistaPro". Cette collection est 100 % 3D, 100 % DP : 12 F la disquette, pas un sou de plus.

! DomPub & Co !

Le magazine du DP et de l'Amiga sur disque. Les nouveautés Infos, News, Tests, Interview, Aide, etc... Par Belier Production. (100 % indépendant de Silicone-DP). Tests : AmigaWorld, POV, Arestaure, Home Music Kit, etc ... Infos : News du Japon, fractales, ... Pratique : Amos, DKB et POV et plein d'autres choses dans le numéro 5 : 20 F.

Le Klub Amos France

vous propose sa collection shareware (ASC) à 30 F le disque, la disponibilité des Updates AMOS FRANCAISES à 30 F, ainsi que la collection KAF'arnaüm.
Giga Bank Maker V1.42 : Un super programme pour regrouper, compacter et utiliser vos Banks AMOS. Disk ASC 07 : 30F
Génial : La version démo du compileur AMOS PRO est désormais disponible en DP. Disk SDP 05 : 12 F

PAO - Vidéo - Titrage

800 polices vectorielles !!!

C'est tellement mieux d'avoir le choix. Choisissez dans notre catalogue les polices qui vous plaisent. Avec Silicone-DP, pas de perte, vous payez vos polices à la pièce. Au format Adobe ou Compugraphic, découvrez celles que vous utiliserez demain dans vos logiciels : ProPage (y compris 2.0 et 2.1), Page Setter 2.0 et 3.0, PageStream, PPM, ,Excellence 3.0, FinalCopy 2.+, DPaint 4,+ WB 2.+, ProCalc, ProDraw 2.0 et 3.0, Scala, Protitler, AmigaVision, etc ...

2 francs par police !

(8 polices minimum par commande)
Découvrez aussi notre collection de ClipArts.
Le catalogue de présentation sur papier des polices et ClipArt : 20 F.

De plus, si vos documents ou vos images sont réussis, vous pouvez les sortir sur imprimante 16 millions de couleurs professionelle. Quel que soit le logiciel utilisé, quel que soit le format de vos images (y compris PC et Mac), nous imprimons du A4 au A0 (120x80) de 2 à 16 millions de couleurs !!
Le A4 24 Bits : 90 F TTC
Pour les autres formats (maxi 1mx3m) NC.



Le TOP du DP ! Toutes les nouveautées, plus de 2700 titres en direct d'Angleterre. 17 Bit Software est présent aux USA, Japon, Australie, etc, et enfin distribué en France pour vous par Silicone-DP !

2439 VirusChecker 6.2
2441 ProTracker 3.0B (1.3/ 2.0/3.0)
2464 GigaTris : Le tétris AGA 1200/4000.
2488 Slides CindyCrawford Ham HiRes
2530 Team Hoi (Planet Groove) : La démo AGA pour 1200/4000.
2548 HP 550 C driver : Enfin un driver qui utilise les deux cartouches (un petit bugg)
2589 OctaMed Pro 2 : 8 pistes pour plus de liberté de création
2607 AGA Ferrari Slides : Rouge !
2612 FakeMem : Donnez à votre 1200 1 Mo Chip et 1 Mo Fast (par exemple)
2622 WB 3.0 Utils. Pour 3.0 seulement
2627 Serious BackGammon.
2629 Fast Intro Maker : Devinez ...
2634 D-Copy : Un copieur puissant type XCopy avec 3 modes Nibble etc...
2638 V-Morph 2.30 : La nouvelle version du logiciel de morphing du DP.
2641 StarviewAstrology : Dessine toutes les étoiles et leurs positions.
2674 (3 Disk) : James Bond 30 Th Anniv : Les fans y trouveront des tonnes d'infos.
2716 Thrust Duel : Un jeu style Astéroïd!
2718 Virtual Dreams Démo : une démo absolument géniale avec digit vidéo.
2719 Mandelplot : Un traceur de fractales très puissant ave des tonnes d'options.
2727 Télé Titler : Un soft de titrage en DP! Hé oui !!!! Version Haute Résolution
2728 Le même en version basse résolution
Cataloguecompletpar thèmes(voirtarifs)



Découvrez également en direct d'Angleterre la collection complète Assassins Games. Des centaines de jeux dont certains mériteraient le domaine commercial. Un régal pour des heures de plaisir au prix DP. Du PingPong le plus simple à la bataille spatiale la plus démoniaque, des milliers de jeux à 12F le disque pour tous les ages. Jeux de réflexion ou d'aventures, du 1.3 au 3.0, retrouvez les en détail sur notre catalogue.

Prix spécial pour 30 disques (1-30, 31-60, 61-90, 91-120) 280 F (+15 F de frais de port classique)

Tarif Unique DP : 12 Francs le disque
Pour 10 disques achetés + 1 gratuit
Pour 20 disques achetés + 3 gratuits
Envoi des commandes le jour même. Copies vérifiées.
Frais de port : ajouter 15 F au total
En option : + 5 F Colissimo (48H maxi), + 10 F recommandé
Catalogue de toutes nos collections sur 3 disquettes avec un logiciel surprise :15F port compris (Version 1.1 Oct 93)
Catalogue sur papier des polices et des clips arts (V1.6 Sept 93) : 20 F port compris.

Pour vos commandes, pour tous renseignements, pour nos tarifs de sorties couleur : Télephonez nous ! (de 10h à 19h30) Commandez sur répondeur 24h/24 grâce au
Paiement Carte Bleue possible

SILICONE-DP
5 Bld des Arceaux
34000 MONTPELLIER
Tél : 67 58 35 60

Monsieur,

Quelques questions à propos du nouvel A1200 que je viens d'acquérir. Il est équipé d'un disque dur Quantum G0120A monté en interne. Ce qui est étrange est qu'aussi bien sysinfo que HD Toolbox m'indiquent qu'il s'agit d'un SCSI. D'autre part, vous indiquez dans un de vos derniers numéros que la vitesse de lecture d'un Seagate avec Sysinfo est de 210 ko/s. J'ai fait le même test et j'ai obtenu la vitesse de transfert de plus de 868000 bytes/s. Est ce normal?

Si les quelques points cités ci-dessus ne me dérangent pas particulièrement, par contre le fait qu'il me soit impossible de charger les logiciels (originaux) Indiana Jones IV Aventure ou Monkey Island II, par exemple, à partir du disque dur alors qu'ils marchent très bien sur disquette (et même à partir de la RAM semblerait-il) m'ennuie un peu. En effet, après trois ou quatre secondes de chargement, le chargement des logiciels s'arrête au lieu de continuer jusqu'à m'afficher la page de protection. Ces deux jeux fonctionnent très bien chez un copain qui a la même config que moi (mais pas le même disque dur). Que faire? Dans le numéro 57 page 8 vous indiquez que certains disques durs 2'5 Quantum ont des problèmes de lecture de fichiers de grande taille (ce qui est le cas pour les deux cités) et qu'il faut changer la valeur de Maxtransfer en 0x1ffff. Est-ce la source de mon problème? Devrais-je pour cela reformater mon disque dur?

Dernière question (tiens, j'entends des soupirs de soulagement...), comment modifier la palette de plus de 8 couleurs dans le Workbench (palette ne permet apparemment d'en modifier que 8) et à quand les 68040, DSP et CD-ROM pour 1200?

Ennifar Eric(67)

Marc: *Ne vous inquiétez pas, il est tout à fait normal que votre disque dur soit reconnu par les logiciels que vous citez comme un SCSI. Par contre, je ne saurais vous expliquez pourquoi. Pour ce qui est du test de la vitesse de lecture avec Sysinfo, c'est normal que vous n'obteniez pas la même valeur, le résultat dépendant du disque dur. Par exemple mon Western Digital indique 679 Kbytes/s.*

Puisque les deux jeux que vous souhaitez installer sur votre disque dur fonctionnent parfaitement en disquette, examinons les différences qu'il peut y avoir entre le fait de les exécuter en disquette ou depuis le disque dur. Tout d'abord il faut savoir que lorsque vous bootez une disquette, le 1200, pour des raisons de compatibilité avec les anciens programmes, est configuré en mode ECS pour l'affichage video. Donc il peut arriver qu'un jeu qui fonctionne en disquette présente des problèmes au niveau de l'affichage lorsqu'il est exécuté depuis le Workbench 3.0, celui-ci utilisant un affichage en mode AGA. Ensuite il se peut que le jeu ait mal été installé, certains jeux refusent d'être exécutés s'il ne sont pas dans le tiroir SYS:(root). Enfin, il se peut aussi que votre disque dur présente l'anomalie que vous citez (problème de lecture des fichiers de grande taille), il vous faudra alors modifier la valeur du paramètre Maxtrans en 0x1ffff sans pour autant avoir à reformater votre HD.

Enfin pour modifier la palette de plus de 8 couleurs dans le Workbench, vous pouvez utiliser la palette (Prefs) livré avec le 2.1. Toutefois si un logiciel (exemple Multiview) a besoin d'une autre palette pour afficher des graphismes dans une fenêtre du Workbench, il modifiera votre palette et seules les 8 couleurs modifiées à l'aide de palette(prefs) seront préservées.

Bonjour Amiganews.

1 - Connaissez-vous la date de disponibilité (même à l'étranger) du compilateur d'Amos Pro? En effet j'ai récemment lu qu'Europress avait annoncé sa sortie.

Possesseur depuis 5 ans d'un Amiga 500 j'ai décidé d'en changer pour un 1200. Ma config est la suivante:

-moniteur 1084

-disque dur Conner 60Mb interne

Notez également que le sublime Toolmanager V2.0 gère tous mes utilitaires.

2 - Est-il vrai tout d'abord qu'un moniteur multisync du type 1960 provoque des trainées persistantes lors du déplacement d'un objet, tout comme le défunt 2080, moniteur à moyenne remanence? Si cela était confirmé, je serais obligé de conserver mon vieux 1084 pour pouvoir continuer à m'éclater sur Grand prix ou Pinball Fantasies.

3 - Je suis confronté depuis un moment à un problème épineux. Lorsque je fais démarrer sur disk en mode optimal (AA) Amos Pro, celui-ci fonctionne sans problème, mais à partir du disque dur, l'affichage ne donne que de la friture et je suis obligé de passer en mode enhanced pour qu'Amos démarre correctement du disque dur.

Autre chose, le même problème se pose avec flashback. J'ai pensé un moment que cela pouvait venir de l'absense d'une librairie mais cela n'a rien donné.

4 - En attendant d'élucider ce mystère, un autre problèmes s'est posé à moi faire démarrer (en mode enhanced évidemment) Amos Pro à partir de toolmanager 2.0 en lançant en tant qu'objet Exec la commande CLI : c:execute Work:Amospro.bat

Voici Work:Amospro.bat :

```
Assign Amos_pro: work:amos_pro
Assign APSystem: work:amos_pro/APSystem
Assign extra_configs: Work:amos_pro/extra_configs
Assign Tutorial: Work:amos_pro/tutorial
Assign examples: work:amos_pro/examples
Assign productivity1: work:amos_pro/productivity1
Assign productivity2: work:amos_pro/productivity2
Assign accessories: work:amos_pro/accessories
Assign amos_sources: work:amos_sources
run work:amos_pro/amospro
```

Mais j'ai pour seule réponse le message suivant: "cannot read system files : check APSystem folder". Malheureusement en comparant le contenu de ce tiroir avec les disquettes originales, tout semble normal.

François Gerber(67)

Marc: *1 - Le compilateur d'Amos pro est disponible chez EUROPRESS de plus avec ce compilateur est livré l'update pour la version 2.0 de Amos pro.*

2 - Non, l'utilisation du moniteur 1960 avec le 1200 ne provoque pas de trainées lors du déplacement d'objet à l'écran.

3 - Amos pro 1.0 n'est pas compatible pour ce qui est de l'affichage avec les nouveaux modes des processeur AA. Toutefois, le fait que des logiciels fonctionnent en disquette mais pas sur le disque dur, provient du fait que le Workbench 3.0 qui est installé sur votre disque dur initialise les chips video en mode AGA, alors que lorsque vous bootez (démarrez l'ordinateur) avec une disquette, ceux-ci sont en mode ECS. Pour palier à ce problème, il faut avant de lancer depuis votre Workbench (disque dur) les programmes problématiques, exécuter l'un des deux logiciels Killaga ou Loadview, disponible pour la première dans le DP (Fish 875).

4 - Pour faire démarrer AmosPro depuis Toolmanager je vous conseille déjà de placer toutes les "assignations" dans votre user-startup. Ensuite, dans Toolmanager Prefs, créez l'objet EXEC comme sur l'exemple.

Cher Amiganews,

Depuis que j'ai mon Amiga 1200, je vais de mauvaise surprise en bonne surprise. En effet, passer de la rom 1.3 à la 3.0 vous cause un sacré choc. Heureusement pour cette belle machine, les surprises sont presque toujours de bonnes surprises.

J'ai comparé les répertoires C des Workbench 1.3 et 3.0 et la disparition de plusieurs commandes m'ont amené à taper la commande "resident". Imaginez un peu ma surprise, quand les noms de toutes les commandes résidentes ont rempli mon écran.

Remis de mes émotions, j'ai poursuivi mes recherches en testant plusieurs commandes CD, copy, delete... Mon sourire s'est encore agrandi quand j'ai découvert que la commande cd n'était plus nécessaire pour changer de répertoire. En effet, ram: est équivalent à cd ram:

Mais soudain lors de nouveaux test, il me faut l'admettre, mon sourire s'est effacé. En effet essayez un delete c:renameldir... Et oui, la multisélection a disparu et vous êtes contraint de taper

Associations

Rubrique Gratuite **-** Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts (*associations à but non lucratif seulement*).

AMIGA DESIGNER
Crée et diffuse productions domaine public Electronique. Collection AD#: des montages électroniques spécialement conçus pour être utilisés avec votre Amiga. Catalogue gratuit + tarifs sur demande à: Amiga Designers, 2 rue de Dauphiné, 69003 Lyon. Tél: 72.36.34.94

AMIGA MANIA
Propose logiciels DP (100% compatible Amiga 1200/ 4000): collection Fish, CAM, DPAT, CG Fonts, Amos DP, Cours d'ASM, TSWF, Salade...Catalogue disponible sur simple envoi d'une disquette vierge (+ enveloppe auto adressée + timbre 4F40).Tarif: 1disk 20F, 2 à 9 disk 15F 10 disks à plus 12 F (port compris). Service de digit d'images 24 bits (VLab). AMIGA MANIA, 80 Av. de la Lanterne, 06200 Nice

AMIGA OVERSCAN
Le fanzine le plus professionnel qu'ait jamais connu l'Amiga vous invite à découvrir une actualité inédite, le monde des démos, la programmation ASM (chipset AA) et Amos, les meilleurs jeux et utilitaires, les techniques de graphisme 2D et beaucoup d'autres choses encore... 18F le numéro. Payable en timbres ou en chèque à l'Association Overscan: 99 Avenue Jean Mermoz, 93120 la Courneuve.

Art et Image DP
Ne cherchez plus! Tout sur le graphisme 2D, 3D, fractales, utilitaires, rayTracer, banques d'images, objets, animations. Textures, collection Fish, ect...à 12F/ disc. port compris. Catalogue des nouveautés contre une enveloppe timbrée à votre adresse Art et Images DP - 41 cité la Molle, 13130 Berre.

ATTILA
Distribue toute une gamme de produits Amiga (Shareware et Freeware). Avec un catalogue lourdement rempli, nous vous proposons donc: des démos, graphisme musique, utilitaire, sample, mégadémo, sans oublier les éternelles collection FISH, CAM, DPAT, radio amateur, amos etc... Catalogue sur 2 disques contre 20FF. ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

BADCAT
Diffuse et crée productions DP sur Amiga. Démos, Slides, Compils, MusicDisks, Utils, Jeux... Catalogue au prix de 10FF en timbres ou chèque. N'hésitez pas à nous contacter: BADCAT - BP 56 - 13153 TARASCON Cedex.

BELIER PRODUCTION
Propose ses propres réalisations, avec notamment le magazine sur disquette en français DomPub & Co, et Amitel la seule méssagerie sur disquette, contre 10F ou une disquette vierge et une enveloppe timbrée. Bélier Production, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat, Tel: 53.59.34.70

BUGSS
Spécialisé dans la traduction de DP, Collection des meilleurs outils du DP, de la 3D avec les TSWF, les toutes dernières CAM (direct Canada) (20F) & Fish (10F), les dernières nouveautés, contact direct, soutien aux auteurs, bref Le Club Amiga de la région Bordelaise. Pour contacter le BUGSS: 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos 56.82.70.01 ou 56.85.50.77

CFP
Reprise de l'activité DP de l'association CFP de Clamart. CFP diffuse sa collection de logiciels DP sur AMIGA au prix de 25FF la disquette (donnant droit à un abonnement gratuit de 4 mois à DPOC O.COQUET, 10, rue du Gros ORME 91290 la NORVILLE

COMMODEXPLORER/CORSAIRE PRODUCTION
Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) catalogue sur disquette contre 10FF en chèque, timbres ou enveloppe timbrée avec disquette vierge. Recherche animations, musiques, graphismes et court-métrage vidéo pour projet vidéographique et télévision locale. Contactez-nous. Réponse assurée.
"COMMODEXPLORER CORSAIRE PRODUCTION" A6, La Rocade 91160 LONGJUMEAU, ou par téléphone au: 16(1) 69-092-336 de 17h à 19h.

DOM'PUBS DIFFUSION
Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux pour 25 Frs par disquette (port compris) et Amiga Fish à 15 Frs. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

FREENEWS
FREENEWS Association vous propose plus de 3600 DP sur Amiga. Tous les classiques: FredFish, CAM, TBag, AmosDP, radio-amateur... Mais également des démos, SlideShows, musiques, etc.. Demandez notre catalogue sur 2 disquettes contre 20F (en chèque ou en timbres). FREENEWS Association, 41 Bvd Joseph-Vallier, 38100 Grenoble. Tél: 76.49.42.06

FREE WORLD DP
Distribue et produit des disquettes sur Amiga. Collection DPAT disponible. Prix en baisse: 10F/disquette port compris. Une disquette en cadeau pour 15 disquettes et + commandées. Catalogue gratuit contre timbre à 4F20. Recherchons également de bonnes créations... FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

GCCL - MICRO - BELGIQUE
Initiations, formations et ateliers de groupe multi - domaine, DP (CAM-FISH...), labo technique, bibliothèque, prêt/ location des équipements... en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064/ 33.79.46 (Tf/ Fax), section de Manage 064/ 45.83.18, section de Mons 065/ 34.89.27

INTERCEPTOR
INTERCEPTOR diffuse logiciels DP sur Amiga. Catalogue sur disk contre 20 Frs en chèque, avec un pin's de notre association offert! Interceptor, 13 Avenue Jean Jaures, 73000 Chambéry.

LOAD'N'ENJOY
Musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F, disquette comprise. Envoyer 7.50F pour catalogue. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

ORION DIFFUSION
Découvrez le plus convivial des catalogues DP: grâce à l'INDEX triable par nom du DP, nom de l'auteur, nouveautés. Accédez automatiquement à un descriptif détaillé des Fishs, Amos DP, TSWIFS, Trackmos, Music-Disks, Slides, Orion-Pack & Samplers, ect... "Constellation# 1.2" (2D7!). Notre magazine en français est disponible contre 20FF à: Orion Diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cedex.



Palm Trees par DF James(CAM#786)

delete c:rename et delete c:dir à moins qu'il n'y ait une subtilité qui m'ait échappé. Mais sans livre de l'AmigaDos, il est difficile d'apprendre à se servir des nouvelles commandes. C'est en attendant votre avis sur la question que j'ai repris mes commandes Copy et delete de la version 1.3.

Essayez à présent la commande résident system. Les nouvelles informations apparues à l'écran vous poussent à taper cli. Ce qui a pour résultat d'ouvrir un nouveau shell. Il s'agit donc d'une commande à part entière mais qui n'est pas présente dans la liste des commandes résidentes. La présence de cette commande m'a fait supposer qu'il existait une commande shell qui donnait le même résultat que la précédente mais de façon étonnante, celle-ci n'existe pas.

La présence du ram-handler en tant que donnée résidente me pousse à rendre une petite visite au répertoire l. La commande resident ne me montrant pas un disk-validator présent en ROM, je m'attendais à le trouver à sa place, or il n'y est pas. La question se pose alors: est-il en ROM?

Philippe Ferrucci(69)

Marc: *Vous nêtes pas le seul à trouver déplorable l'absence du manuel de l'AmigaDOS 3.0. Certains revendeurs le livrent, d'autres non. Je crois qu'il devient urgent de faire un article sur les nouveautés de l'Amigados 3.0 peut être dans la rubrique Amiga pour débutants. Pour la commande delete avec multisélection il suffit de taper, par exemple,* ***delete c:rename c:dir****, et les deux fichiers* ***rename*** *et* ***dir*** *seront éffacés. Le fait que la commande Shell n'existe pas est normal, la commande CLI étant identique. Depuis la version 2.04 des ROMs les CLI du 1.3 ont été remplacé par des shells. Seule la commande n'a pas changé de nom. Le diskvalidator est désormais en ROM, ce qui est une très bonne chose car cela rend le tristement célèbre virus SADDAM inactif sur les Amiga équipés de ROM 3.0.*

Salut Marc,

Comme beaucoup de nouveaux possesseurs de 1200 je me pose des questions.

1 - Existe t-il un bouquin un peu plus sérieux que le manuel d'origine fourni avec la machine?

2 - Si j'ouvre mon Amiga et que j'arrache le 68020 pour mettre à la place un tout beau 68030 que se passera-t-il?

3 - Comment se fait il que mon HD interne soit reconnu par le système comme un SCSI alors que c'est un IDE?

4 - Il doit réellement y avoir un problème avec le reset (déjà qu'il est interminable même avec un HD). Une fois sur deux il ne reconnait plus le DF0. Résultat: il faut faire deux resets pour lancer un disk!

Noirez Marc(57)

Marc: *1 - Il existe de nombreux livres dédiés surtout aux anciens Amiga, notamment "Comprendre et bien exploiter son Amiga", mais pour le moment il n'existe aucun livre spécifique au nouvelles machines.*

2 - Vous avez de grandes chances lors de cette opération d'endommager très gravement votre Amiga. De plus remplacer le 68020 par un 68030 n'apporte pas un gain de vitesse transcendentale, ces deux processeurs étant quasi identiques.

3 - Seul Commodore détient la réponse à cette question. C'est une bogue.

4 - Ce problème a été constaté sur un autre 1200. Pour ma part le boot est nettement plus rapide depuis que j'y ai mis un disque dur. Je pense que vous devriez renvoyer votre Amiga en réparation tant qu'il est garanti.

Monsieur,

Utilisateur de logiciels plus qu'informaticien dans l'âme j'ai quelques problèmes que j'aimerais résoudre pour pouvoir avancer dans ma tâche.

1 - Je possède un Amiga 500 acheté à la FNAC et qui possède (d'après ce que l'on m'a dit) une carte d'A500+ et un super Agnus 8375. J'aimerais savoir s'il est possible de le faire passer à 1méga de chip.

2 - J'y ai installé une 68030 de chez Bus+ cadencé à 33MHz avec un 68882 et qui gère 2méga de 32 bits et depuis j'ai toutes les peines du monde à faire démarrer ma machine. Soit le disque dur (Archos de chez FBI) se lance immédiatement, soit il faut jouer avec le bouton de l'alimentation en allumant et éteignant plusieurs fois avant qu'il ne se décide à partir.

3 - J'utilise Imagine pour faire des animations 3D et l'on ne peut sauvegarder ces animations que sous deux formats. Le premier est le format Imagine utilisable uniquement par Imagine et le deuxième semble être le format Animagic. Le problème est que je me sers de Deluxe Paint IV et que si je charge une animation au format anim dans DPaint IV je peux la visualiser mais la palette change à chaque image et le résultat est pour le moins "psychédélique". J'ai un petit logiciel issu d'un Fish qui s'appelle Animation bridge de chez Mythramation et qui permet de convertir les animations au format ANIMAGIC en format DPAINT III. Mais DPIII ne connaît pas le mode HAM et je suis dans l'impossibilité de convertir les anims issues d'imagine. Pourriez vous me dire s'il y a possibilité de sortir les anims d'Imagine au format DPIV ou s'il existe un autre utilitaire identique à Abridge qui permettrait de convertir ces animations.

Frank Bergot(77)

Marc: *1 - Il vous faut avant tout vous assurer que vous avez bien une carte de 500+, et si c'est bien le cas alors pas de problèmes, vous pourrez passer à 1mega de chips et même à deux megas.*

2 - J'ai contacté FBI, qui m'ont répondu qu'ils n'avaient encore jamais rencontré de problème de ce type. Toutefois le nombre de cartes accélératrices disponible pour le 500 étant assez important, ils n'ont pas exclu la possibilité d'une incompatibilité entre le disque dur et votre carte. Essayez donc de la débrancher pour voir si le problème provient de celle-ci.

3 - Je connais un autre logiciel dans le DP qui vous permettra de convertir vos animations il s'agit de Main Actor disponible sur la disquette CAM 769 a et B

Cher Marc,

Ce qui m'amène c'est principalement ce satané scintillement en mode entrelacé. N'y a t-il pas moyen de s'en débarasser sans changer d'écran?

J'ai actuellement le tout nouveau moniteur 1942 que je viens d'acquérir espérant de meilleurs résultats que sur ma télévision.

Bien sûr mon Workbench est en DBLPAL haute résolution sans scintillement... c'est très bien mais les programmes ouvrent des écrans PAL entrelacés et alors ARGH attention les yeux! Dis-moi, source de savoir intarissable, ce que je dois faire à mon 12OO ou si je dois changer de moniteur.

Encore deux petites questions simples:

- 1 : Penses-tu qu'il existera sous peu des cartes accélératrices 68O4O+RAM pour 12OO ?

- 2 : Existe t-il des solutions d'émulations Hard PC pour mon 12OO et si oui lesquels, à quels prix (pour un 386 ou 486 DX) et sourtout serait-il possible de connecter mon émulateur et ma carte accélératrice ensemble à mon 12OO ?

Jean Christophe.(67)

Marc: *Pour votre problème avec les logiciels qui ouvrent des écrans pals entrelacés, il faut utiliser le logiciel FORCE MONITOR disponible dans le dp (ED : QUELLE DISKETTE), ce logiciel force les logiciels à ouvrir des écrans du mode que vous aurez choisi au préalable grâce à une interface intuition assez bien faite.*

1 - Pour le moment il n'existe pas de carte accélératrices à base de 68040 pour A1200. Je ne peux pas vous affirmer s'il en existera ou non un jour.

2 - Non toujours pas de carte d'émulation PC pour A1200, toutefois si une voit le jour, il y a fort à parier pour qu'elle viendra s'enficher sur le bus ventral de l'a1200, et de ce fait on ne pourra pas brancher à la fois une carte accélératice et une carte d'émulation PC. A moins qu'un constructeur n'arrive à faire tenir le tout sur une seule et même carte.

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
"Métro" : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
Ouverture : 9H30-12H30 • 13H30-19H

PÉRIPHÉRIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500	
512 Ko sans horloge	250
512 Ko sans horloge	290
1,5 Mo avec horloge	890
1 Mo s'accouple avec la 512 K	510
AMIGA 500+	
1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480
AMIGA 600	
1 Mo sans horloge	400
2 Mo PCMCIA	990
4 Mo PCMCIA	1490
AMIGA 2000	
2 Mo extensible à 8 Mo	990
4 Mo extensible à 8 Mo	1690
8 Mo extensible à 8 Mo	2990
AMIGA 1200	
2 Mo 16 bits PCMCIA	990
4 Mo 16 bits PCMCIA	1490
1 Mo 32 bits extensible à 9 Mo + place pour copro	1490
4 Mo supplémentaires	1400
Copro + oscillateur	990
4 Mo + place pour copro	1990
AMIGA 1200	
4 Mo en 32 bits	1990
8 Mo en 32 bits	NC

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +	
Boitier avec interface IDE + Extension mémoire (0 à 8 Mo) (accepte tous disques dur IDE 3"1/2 ou 2"1/2	
Boitier seul	1190
52 Mo + 0 ko Ram	2290
80 Mo + 0 ko Ram	2790
120 Mo + 0 Ko Ram (PROMO)	2990
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 2000	
Carte avec Interface IDE + Extension mémoire (0 à 80 Mo) (accepte tous disques durs IDE 3"1/2	
Carte seul	1090
52 Mo + 0 Ko Ram	2090
80 Mo + 0 ko Ram	2590
120 Mo + 0 ko Ram	2790
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 1200	
Livré avec vis cable notice - disquette d'installation	
IDE 2"1/2 40 Mo	1290
IDE 2"1/2 80 Mo	1890
IDE 2"1/2 120 Mo	2390
Amiquest boitier amobible sur port PCMCIA	
AMIQUEST 40 Mo	1790
AMIQUEST 80 Mo	2590
AMIQUEST 120 Mo	2990

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
Carte s'installe à la place du 68000	
68020 + 1 Mo 32 bits	1990
68020 + 4 Mo 32 bits	2990
68030 + 1 Mo 32 bits	2990
68030 + 4 Mo 32 bits	3990
AMIGA 2000	
68030 25 Mhz	4990
68030 40 Mhz	6990
68030 50 Mhz	8990
AMIGA 1200	
Carte 68 EC030 à 40 Mhz avec copro optionnel + ext Ram 32 bits (0-32 Mo)	
A 1230 + 0 Mo	3190
A 1230 + 1 Mo + Copro	4290
A 1230 + 4 Mo + Copro	5390

DIVERS

Souris mécanique	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Sours/Joy	200
Alimentation A 500	450
Cable Péritel	100
Cable Midi	80
Cable Nul Modem	100
Cable Minitel	100
Cable disque dur	100
Cable imprimante	100

LECTEURS 3"1/2

Externe A 500 / 600 / 1200	550
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	1290
Interne A 500	490
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC

SON

Digital Sound Studio	550
Home Music Kit	540
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290

MONITEURS

1803	1190
1085S	1490
1084S	1890
1942	3490
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	1290
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990

VIDEO

GENLOCK	
G Lock (PROMO)	3790
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690
DIGITALISATEURS	
V LAB - 1200	3490
VIDI AMGA 12	1190
DCTV	2890

IMPRIMANTES

Fournie avec cable parallèle	
STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1990
STAR SJ 144	4290
CANON BJ 105 x	1890
CANON BJ 200	2490
CANON BJ 300	3490
H.P Deskjet 510	2690
H. P Deskjet 550 C	4690
H.P Painjet	5990

DISQUETTES
Certifiées 100 % sans erreurs

	3"1/2 DF DD	3"1/2 DF HD
Par 10	3,60	5,90
Par 50	3,30	5,40
Par 100	3,10	5,00
Par 500	2,90	4,60

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

AMIGA 600

Processeur 68000 1 Mo Ram ext. 2 Mo
W.B 2.0 Port PCMCIA Lect. 3"1/2

1490 F — avec moniteur couleur 1803 **2690 F**

PACK DISQUE DUR		PACK EXTENSION	
DD 40	2590	1 Mo	1890
DD 80	2990	2 Mo	2390
DD 120	3690	4 Mo	2890

AMIGA 1200

Processeur 68EC020 14 Mhz 2 Mo Ram
W.B 3.0 Port PCMCIA Lect. 3"1/2

2490 F — avec moniteur couleur 1803 **3690 F**

PACK DISQUE DUR		PACK EXTENSION	
DD 40 Mo	3590	1 Mo 32 bits	3690
DD 80 Mo (PROMO)	3990	4 Mo 32 bits	4390
DD 120 Mo	4690	8 Mo 32 bits	6490

AMIGA 4000

AMIGA 4030

Processeur 68030
25 Mhz 2 Mo Ram
DD 170Mo W.B 3.0

9490 F

avec Moniteur 1942

12 690 F

AMIGA 4040

Processeur 68040
25 Mhz 6 Mo Ram
DD 210 Mo W.B 3.0

16490 F

avec Moniteur 1942

19690 F

NOS OCCASIONS

Garanties 6 Mois

AMIGA 500	1300	MONITEUR 1083S	1000
AMIGA 600	1300	MONITEUR 1084	1000
AMIGA 2000	2500	MONITEUR 1084S	1200

LOGICIELS

GRAPHIQUES

De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690

MUSIQUE

BARS et PIRES JUNIORS	1290
BARS et PIRES PRO	2490
De Luxe Music Const.	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
SCALA VIDRO TITLER	690
SCALA VIDRO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER	1890
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	890
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

JEUX

SYNDICATE	290
GUNSHIP 2000	290
DUNE 2	290
DESERT STRINKE PRO	270
DESERT FOR THE SKIES	280
REACH FOR THE SKIES	280
ARABIAN NIGHTS	270
FLASH BACK	270
A-TRAIN	280
B17 FLYING	270
STREET FIGHTER 2	270
THE CHAOS ENGINE	290
WING COMMANDER	260
BODY BLOWS	270
PREMIER MANAGER	280

JEUX A PRIX D'AMIE

DUNE	150
KGB	150
KYRANDIA	150
MAC DOLAND	150
EPIC	150
MAGIC POCKET	150
ZOOL	150
FIRE AND ICE	150
ANOTHER WORLD	150
HOOK	150
LEANDER	150
POPULOUS IV	150
RODLAND	150
RISKY WOOD	150

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre
- CRÉDIT gratuit 3 mois *1
- REPRISE de votre ancien matériel *2
- REMISE pour tous achats groupés

*1 après acceptation du dossier
*2 pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au 43 57 48 20
- Par Fax au 43 57 10 01
- Par courier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM ....
ADRESSE ....
VILLE ....
CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ TEL ....
MON ORDINATEUR ....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI *			

POSTE 50 F / TRANSPORTEUR 90 F Par colis / C.R 70 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
☐☐☐☐ DATE D'EXPIRATION
DATE : .... SIGNATURE

Tous nos prix sont TTC modifiables sans préavis. Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Offres d'emploi

Etes-vous musicien et maîtrisez-vous totalement ProTracker? Voulez-vous participer à un grand projet informatique en intégrant une grande équipe? Habiter la région Clermontoise et connaitre plusieurs machines serait un avantage mais n'est absolument pas déterminant car l'essentiel est de savoir créer. Envoyez vos créations sur disquette simple densité et ajoutez une enveloppe timbrée en francs français à 50 grammes pour le retour. Merci d'indiquer votre adresse et votre numéro de téléphone sur l'étiquette de la disquette. Ecrire à Artio-Dactyl France, Pierre Philippe Launay, 83 rue André Theuriet, F-63000 Clermont Ferrand

Demande d'emploi

JH 26 ans,de formation commerciale, ayant expérience sur Amiga et MAC en vidéo, PAO, MultiMédia et graphisme, cherche emploi sur departement: 38, 21, 67 ou tte région. Libre de suite. Olivier Dupressoir. Tel: 86.51.03.91

A Vendre etc

Vend config seuleument: A3000 + carte PPS 68040 25 Mhz + 10 Mo de RAM + 1DD SCSI Quantum 52 Mo + 1DD SCSI Maxtor 203 Mo + écran multisyncro 1950 16000F cause départ au: 61.42.95.24 (rep.)

Vends A2000 ECS WB 2.04 + 3Mo de RAM + 1084S + 2éme lecteur interne + DD GVP SCSI 20 Mo + Amas digitaliseur son + nombreux livres; le tout 4200 F. TEL: 64.27.82.92 ap 18h.

Vends unité centrale A4000/ 040, DD 120 Mo, sous garantie, facture à l'appui. Prix 15000F + excellence 3.0 offert. Tel à Jacky 64.34.12.59 du mardi au samedi de 9h30 à 12h30 et 14h30 à 19h00.

Vds Pagestter 3, FantaVision, 3D construction Kit 2.0, Painter 3D, Conquete orthographe CM1/ CM2, Compugraphics GoldDisc. Tél: 67.36.361.58, HR soir.

Vends A2000 Rev 6, WB 1.3-2.1, 2 lecteurs, DD 120 Mo + carte accélératrice 68030 2 Mo 32 bit + carte 8 Mo Ram 16 bit + carte PC 386 S X 25 Mhz + DD 40 Mo PC + carte VGA + moniteur 1083: le tout 12000F. Tel: 69.20.43.81.

Vds A2500 / 25Mhz / RAM 5 Mo / DD210 Mo / son / soft . Le tout: 5800 Mario: (1) 69.04.10.83.

Cherche lot de disquette à bas prix pour Amiga. Contacter: Gérard Abonnat rue La Côte 63350 Crevant - Laveine. Tél: 73.68.66.95 ap 18h ou, laisser méssage sur répondeur.

Vends 7 jeux originaux pour Amiga: 550F (Port Colissimo et en AR inclus). Liste sur demande (joindre 1 timbre SUP) à: Mr Boinot Alexandre - La Planéé - 25160 Malbuisson. Tél: 81.80.91.97

Vds Real3D: 600F, Shadow Beast 2 + Golden axe + Lemmings 2 + Another World + Shadow Dancer + Starblade: 500F, DPaint 4 550F, interface Midi in/ thru/ out/ : 300Frcs, Processeur Midi sur mesure, devis et conseil multimédia gratuits, image de synthése, musiques professionnelles avec Korg 01/ w & T3- Yamaha SY77 ect..., Dessins animes (support classique ou Amiga) etc... Coontacter: Diaso Joseph quartier Mermoz BT D2 54240 Joeuf/ répondeur: 82.22.86.58

Vds A1200 + DD60 Mo (achat Mars 1993) + écran 1084: 3900F. Carte accélératrice MBX 1200 à 25 Mhz + 4Mo: 1800F DPaint IV AGA 550F. MorphPlus 950F. FinalCopy II VF 600F. Home Office Kit(Kindword + Maxiplan + Infofile) 350F. Tél: Yves 94.87.51.34.

Cherche imprimante Commodore MPS 1250 - Tél: 98.20.31.39.

Vds A2500/ 020, ECS, ROM 2.04, WB 2.1, 1Mo chip. A2620 CPU 68020 14,2 Mhz, FPU 68881, 2Mo 32 bits, A2090A coontrôleur SCSI avec DD 42 Mo Plien, Carte Flicker Fixer de Microway, 2 lecteurs 3.5" interne + moniteur 1084S + tuner TV + imprimante Canon BJ 10e, le tout 8000F, AP 19h, Michel au 77.92.57.29

Vends A600 + HD 20 Mo + ext. Mémoire 1Mo + Horloge + ADI Math 6ième + imprimante Epson LX 850 + jeux et utilitaire, le tout 3000F. Tél: 76.54.89.29

Vds AmigaNews 1 à 59 350F - Amiga Revue 1 à 57 350F - Perfect Sound 250F - Amos Compiler + 3D 300F - AmosPro 350F - VistaPro 3 + Terraform 2 + Makepath 400F - Souris 120F - Joystick + doubleur 200F - Tél: 79.32.65.49

Vds A2000 + 1083S + ext mém 2Mo + 2ème drive. Très peu servi. 4500F. Hugues au 48 10 05 76 après 18H

Vds A1200 + DD 60Mo West Digi + 1085S + 50 disks. UC, DD & mon s/gar (15/01/93). 4600F. Daniel au 48 52 76 59 (RP)

Vds A500 + ext 512Ko + horloge + 50 disks: 2000F ou 2500F avec 100 disks. Gilles au 48 66 03 19

Vds Station images synthèse: A2000, 2.04, carte Combo 68030 à 33Mhz, 7Mo Ram, DD 80Mo, lect ext avec logs synthèse: 10000F. Tél 42 00 23 58

Vds A2000 équipé 2 lecteurs et carte A2300YC (genlock incorporé + digitaliseur entrées YC + composite), 5Mo RAM + kickstart 1.3 et 2.0 + DD 52Mo avec en HD1 WB 1.3 et 2.0 + ProTitler + Digiview + Digipaint +. Tous ces logiciels et l'appareil avec notices d'origine. Prix 6000F + port - emballage d'origine - matériel parfait état - sans moniteur - expédition Sernam c/remboursement en espèces. Tél après-midi au 40 06 02 66

Vds DD IDE Seagate 84Mo 800F + impr Star LC24-10 800F et Epson JX-80 couleur avec NLQ 800F avec rubans + barettes SIMM 32 bit 1Mo pour A4000 400F les deux. Le tout en parfait état. Vincent au 42 93 97 62 après 19H

Vds A2000B multistart 2.04 + 1085S + GVP 68030 + 4Mo RAM + 2Mo SFat Agnus + GVP SCSI + DD 120Mo + Imagine (ach 08/92 neuf 26000F) vendu 11000F. Tél David 43 60 56 85

Vds A500+ 1200F. ADD500 SCSI 52Mo Quantum + 2Mo Fast + logs ss gar: 2300F ou le tout 3000F. Tél après 20H 43 85 08 32

Vds logs 3D et divers dont Real v2 2750F, Aladdin 4D 1800F, Image Fx 1500F, etc... Liste sur demande. Tél 45 36 05 22 après 20H

Vds pour A1200 ext mém Blizzard 4Mo 32bits + copro 33Mhz 2500F (val 3600F). Joysticks neuf 1/2 tarif. AV8B harrier assault: 150F. Garantie ext: 9 mois. Tél Jean-Christophe après 18H au 45 73 93 03

Vds A500+ 2.0 avec 2Mo chip ram + lect ext PC880B: 2000F. DD GVP 52Mo + 2Mo fast ram: 2500F. Digiview gold + Digipaint III + Elan Performer 800F. Ou le tout pour 5000F. Contacter Mr Breil Joel, 6 av Claude Debussy, 94430 Chennevières. Tél 45 76 71 50

Propose services en Infographie (cours, logos, 2D, 3D, dessins animés, digitalisations tous formats de photos, K7 vidéo, dessins, textures. Etudie toutes propositions et cherche contrat dans ce domaine. Olivier Duval au 45 78 67 54

Vds moniteur 1960, DPaint IV, ext 512K pour A500. Faire offre. Recherche tous documents concernant l'image de synthèse et personnes sérieuses ayant de réelles connaissances en ce domaine. Olivier Duval au 45 78 67 54

Urgent cause départ. Vds A3000 25Mhz 22Mo RAM + 2DD 52Mo et 120Mo + carte Mercury 68040 + carte 24 bits Opalvision 2.0 + 1960 + lect ext 3'1/2: 32000F. Tél Marc au 46 44 70 97

Vds A2000B rev 6.3 + ROM 2.0 5Mo + DD SCSI 50Mo GVP + carte XT + lect 5'1/4 + lect ext 3'1/2 + 1084S: 5200F. Tél soir 50 22 03 88

Vds Publishing Partner 1.8 VF 450F. Quaterback Tools 200F. Micropose Grand Prix 100F. Tél soir 50 22 03 88

Vds A500+: 900F. DD 40Mo + 2Mo Fast: 1300F. 1083: 900F. Cartouche Action Replay MKIII: 400F. Adébattre au 53 95 62 26

Diffuse manuels imprimés des meilleurs DP. Constamment remis à jour, en bon français, bien entendu. Descriptif sur demande. Vds HP PaintJet: 3500F. Robin de KAT, rue Pinton, 40460 Sanguinet. Tél 58 78 61 71

Vds. Amiga 2000, contrôleur SCSI, 2 DD 40Mo, ecran 14 A1081, souris joystick, nbreus logiciel (dessins, music, jeux, bureau). Année 1991, Etat neuf très peu servi, prix total 4000 frs. Dominique Fonrenbaw, 42 rue Faubois Val Mary 95630 Meriel. Tél. 30 36 33 73

Vds. Amiga 2000B ECS (Rom1.3 et 2.04, Multistart), 1Mo Chip Ram, lectuer disquette externe, 4000FF. C. Patter 36 bis rue de la Tour D'Auverne 75009 Paris. Tél. 48 74 95 44

Echange ou Vds DP (démos, CAM, Fish etc ...), MayMat Philippe 14 rue Auguste Comte 76600 Le Havre.

Cherche mode d'utilisation en français pour scanner à main Golden Image fonctionnant avec Touch-up. Morand J.P. Bétusy 70 1012 Lausanne Suisse, Tél. 021 653 36 57

Recherche logiciel "Disney Animation Studio" avec notice française, faire offre au 88 26 19 92

Le TOP du DP Amiga 2.0/3.0. Fruit d'un long travail collectif, notre catalogue rassemble à ce jour l'essentiel du DP grand public. Demandez notre catalogue sur disk contre 4 F en timbre à 2,80F (DP en cadeau bienvenu). AXIA Diffusion DP, 152 rue de By, 77810 Thomery.

Urgent, achete tous logiciels utiles à la vidéo, dessins, titrages, digitaliseurs, etc. Faire offre a Fouiy Axel SP 91619 00259 Armées.

Vds Amiga 500 Rév 6A7 + extension A501 virée en 1Mo de Chip + Multistart II (Rom 1.3 et 2.04). Le tout 7000Frs, Tél. 21 75 45 91.

Vds A500 + 1Mo avec horloge + souris + 1 joy + lecteur externe extraplat 3.25 + nbx jeux + accessoires: 2500F. Imprimante MPS 1500 Couleur: 1800F. Tél 27 24 04 92 après 18h (Nord).

Vds A2000B WB 2.0 + 1084S + HD 80 Mo + 2 jeux originaux: 6000F. Imprimante Epson EX 800 possibilité tête couleur 500F. Albert Fedira tél 30 75 03 09 ou 30 31 03 85.

Vds A2000B + Carte Combo 320 (68030+68882) + DD 52 Mo + logiciels originaux: 4500F 32 25 94 55.

Vds carte 24 bits VD2001 + TVPaint 9500F. Genlock SATV GST Gold Pro YC modifié pour 1200 et 4000: 5500F. Filtre RVB Digi Gold Pro SATV: 2200F. Digiview: 700F.

Vds Amiga 1200 neuf 5 mois de garantie avec joystick: 2000F. Imprimante Star LC 10 couleur + ruban: 1000F Tél 34 13 39 15.

Vds A500 1Mo de Ram + Horl. avec jeux + lecteur ext. + doc: 1500F. Imprimante Star LC 10 couleur + 2 catouches d'encre neuves: 1500F. Tél 34 13 39 15 (RP).

Vds cause double exemplaire, soft Imagine 2.0 encore dans son emballage avec sa doc et sa carte d'enregistrement pour bénéficier des Upgrades à venir: 1000F. Demandez Jacques au 38 53 71 25 et au 38 66 27 48.

Les petites annonces sont désormais payantes (sauf abonnés)

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.

Tarif: 25F la petite annonce de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.

Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (deux par an).

N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).

Les anciens numéros d'Amiga DP et d'AmigaNews sont disponibles

Amiga DP

Dans les numéros de la revue AmigaDP ci-dessous, vous trouverez les descriptifs complets, en français, des disquettes de domaine public suivantes:

AmigaDP n°1: CAM 621 à 644, Fish 650 à 670
AmigaDP n°2: CAM 645 à 656, Fish 671 à 710
AmigaDP n°3: CAM 657 à 667, Fish 711 à 730, DPAT 1 à 5
AmigaDP n°4: CAM 668 à 679, Fish 731 à 750, DPAT 6,9 et 10
AmigaDP n°5: CAM 680 à 690, Fish 751 à 760, DPAT 11 à 17
AmigaDP n°6: CAM 691 à 701, Fish 761 à 780, DPAT 7,8 et 18
AmigaDP n°7: CAM 702 à 713, Fish 781 à 800, DPAT 19 à 22
AmigaDP n°8: CAM 714 à 725, Fish 801 à 820, DPAT 23 à 26
ANews n°57: CAM 726 à 737, Fish 821 à 840, DPAT 27 à 29
ANews n°58: CAM 738 à 750, Fish 841 à 850, DPAT 30 et 31
ANews n°59: CAM 751 à 762, Fish 851 à 870, DPAT 32 et 33
ANews n°60: CAM 763 à 774, Fish 871 à 890, DPAT 34 et 36

Vous pouvez vous procurer ces numéros en les demandant, par écrit, au journal au prix de 15F le numéro + 5F de frais de port quelque soit la quantité demandée.

AmigaNews

France

13 **Infologs** 205 Rue St Pierre 13005 Marseille
31 **Infonix**, 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 Billy-Montigny
62 **Softone**, 394 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 14 rue du Bois Sauvage 91055 Evry

Québec

Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu.
MiA Software (voir la page *Clubs*)

Suisse

10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image**, Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

CLUBS (rubrique gratuite) *FRANCE*

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 90FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $79.00. Paiement chéque ou carte Visa à Editions Le Grand Moulin, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières-Ouest, Québec G8Y 5G8 (Incluant la TPS et la TVQ.)

BELGIQUE

ALFADATA BENELUX assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
ALFADATA, KV Overmeirelaan 20, 2100 ANVERS, Belgique
Tél 03-326.01.44

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88
10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex 25.82.58.34
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
22 Mcotel Cub Saint - Brieuc C.I.S.S du Rocher Martin 15, rue du vieux séminaire 22000 Saint Brieuc Tel: 96 94 26 13.
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
31 Association UPSAmiga - Université Pau Sabatier de Toulouse - Salle B 20. Réunion tous les lundis à 20h (sauf vacances)
33 BUGSS user group Bordelais 25b, rue du prof. Lande 33380 Biganos - 56.82.70.01 - 56.85.50.77
35 RAC Rennes Amiga Club, 17 rue E Bernard 35700 Rennes. Tel: 99.63.67.12
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM BourbeRouge 50140 ST.Jean du Corail tél 33-52-66-97
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54 000 Nancy
54 MANOR, quartier Mermoz, Bat n°2, 54240 Joeuf. Tel: 82.22.86.58 Fax: 87.63.07.71
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 ASSOCIATION MICRO- LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel :20-04-40-49
59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14h-18h, dim 10h-12h).
62 AMIGA CLUB EPSI 10 place du 33ième 62000 Arras
64 MICRO INFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-30-02-39
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37
76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76610 le Havre. Tel: 35-46-42-24.
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
80 CIA- Club Informatique Amienois - 56 rue du Vivier 80000 Amiens. Contactez Stephane Modesto 22.52..48.19, J.Luc Fau 22.91.21.31
81 MICROTEL-CLUB d'ALBI - 1 AV du général Hoche 81013 Albi CEDEX
83 ATACOM- Délégation région SUD.EST Michel Franquenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêcher- 83600 Fréjus TEL: 94.53.66.02**(ap 19h00)**.
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison
92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex.

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, drève de Nivelle, 178 bte1 - 1160 Bruxelles 1000 BRUXELLES BBS:++32/.2/ 672.36.65 (8-n-1). FAX: 322/673.74.05. TEL: 322/673 74 05
4460 Le MY AMIGA CLUB de Liège, Boite Postale 35, 4460 grace-hollogne
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064-45.83.18, section de Mons 065-34.89.27

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste-Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8

SUISSE

1000 Amiga Mutitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP 297 Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 12 numéros...........290F
Pour l'étranger (tous pays).......................345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de p**ort de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom...Prenom...................................
Adresse..
....
Bon à découper et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'éxpiration | | | | |

Date............................... **Signature.............................**

DOULADOURE MAITRE IMPRIMEUR CONSEIL • 31130 BALMA • 61.24.40.05